

**EL DISEÑO DE VESTUARIO COMO ELEMENTO NARRATIVO EN EL
AUDIOVISUAL**

ESTUDIO DE CASO DE LA SERIE PERUCO

ÁNGELA MARÍA ACEVEDO

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN EDUCATIVA
PEREIRA, 2021**

El diseño de vestuario como elemento narrativo en el audiovisual

Estudio de caso de la serie Peruco



Tesista:
ÁNGELA MARÍA ACEVEDO

Directora:
JOHANA GUARÍN MEDINA
Magíster en Comunicación Educativa
Magíster en Historia
Universidad Tecnológica de Pereira



Documento presentado como requisito para optar al título:
Magíster en Comunicación Educativa

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN EDUCATIVA
PEREIRA, 2020

Nota de aceptación

Sobresaliente

Presidente del jurado

Luis Humberto Rendón
Jurado

Carlos Betancurth
Jurado

Pereira, abril 14 de 2021

DEDICATORIA

A mi familia que amo: a Emilio, a Caballero, a Pina, a Lobo y a Negro, quienes me acompañan siempre y a David, mi compañero incondicional y socio.

Agradezco a mi asesora de tesis, Johana Guarín, por su apoyo y paciencia en esta investigación.

A Freelance Contenidos Audiovisuales, por creer en mí y permitir que los sueños se hagan realidad.

CONTENIDO

DEDICATORIA.....	IV
CONTENIDO.....	V
LISTA DE TABLAS	VII
LISTA DE FIGURAS	VII
RESUMEN	1
INTRODUCCIÓN	2
CAPÍTULO 1. ASPECTOS PRELIMINARES: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA, MARCO	
TEÓRICO Y METODOLOGÍA	4
1.1. Planteamiento del problema de investigación.....	4
1.2. Estado del arte	5
1.3. Marco teórico	11
1.3.1. Comunicación visual	11
1.3.2. Comunicación audiovisual.....	14
1.3.3. Diseño de vestuario	18
1.4. Metodología	24
1.4.1. Estudio de caso	24
1.4.2. Tipo y enfoque de la investigación.....	26
1.4.3. Etapas	26
1.4.4. Herramientas analíticas	27
1.4.5. Instrumentos	28
CAPÍTULO 2. ANÁLISIS SEMIÓTICO. CASO DE ESTUDIO: SERIE PERUCO	30
2.1. Sinopsis de la serie Peruco.....	30
2.2. Proceso de creación del diseño de vestuario de la serie Peruco	31
2.3. El vestuario como soporte narrativo en la creación de personajes	37
2.4. Análisis del vestuario en su contexto.....	45
2.4.1. Descripción 1	46
2.4.2. Descripción 2.....	48
2.4.3. Descripción 3.....	51

2.4.4. Descripción 4.....	55
2.4.5. Descripción 5.....	58
CAPÍTULO 3. EL DISEÑO DE VESTUARIO COMO LENGUAJE Y SU FUNCIÓN NARRATIVA EN LA SERIE PERUCO	61
CAPÍTULO 4. CONCLUSIONES	71
REFERENCIAS.....	76

LISTA DE TABLAS

TABLA 1. Cuadro descriptivo del análisis del vestuario y del perfil de personajes	28
TABLA 2. Plantilla para el análisis de los fotogramas	29
TABLA 3. Desglose por capítulos	32
TABLA 4. Caracterización del vestuario de los personajes de la serie Peruco	37

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1. El proceso de comunicación entre dos máquinas, según Umberto Eco	22
FIGURA 2. Modelo del proceso de comunicación presente en el vestuario (adaptación del modelo de comunicación entre dos máquinas de Umberto Eco)	23
FIGURA 3. Serie de fotografías. (a) retratos; (b) locaciones	25
FIGURA 4. Fragmento del guion de la serie Peruco	32
FIGURA 5. Paleta de color creada por Wilmer Soto, director del proyecto de Peruco. Director de arte: Iván Parra.....	33
FIGURA 6. Propuesta de vestuario para los hombres de la serie Peruco°	34
FIGURA 7. Propuesta de calzado para personajes principales.....	34
FIGURA 8. Prueba de vestuario de la serie Peruco	35
FIGURA 9. Prueba de vestuario de la serie Peruco	35

FIGURA 10. Propuesta de diseño para equipos de fútbol.	36
FIGURA 11. Uniforme de entrenamiento.....	36
FIGURA 12. Uniforme del equipo La Unión	37
FIGURA 13. Imagen 1. Capítulo 4, escena 1, minuto 0:37.	46
FIGURA 14. Imagen 2. Capítulo 4, escena 1, minuto 1:24.	47
FIGURA 15. Imagen 3. Capítulo 4, escena 3, minuto 3:36.	49
FIGURA 16. Imagen 4. Capítulo 4, escena 3, minuto 4:22.	49
FIGURA 17. Imagen 5. Capítulo 4, escena 4, minuto 4:36.	52
FIGURA 18. Imagen 6. Capítulo 4, escena 4, minuto 5:10.	52
FIGURA 19. Imagen 7. Capítulo 4, escena 4, minuto 5:54.	52
FIGURA 20. Imagen 8. Capítulo 4, escena 9, minuto 12:10.	55
FIGURA 21. Imagen 9. Capítulo 4, escena 9, minuto 12:52.	56
FIGURA 22. Imagen 10. Capítulo 4, escena 15, minuto 20:10.	58
FIGURA 23. Imagen 11. Capítulo 4, escena 15, minuto 21:14.	59
FIGURA 24. Personajes principales. (a) Peruco (liberal); (b) Florentino (conservador)	63
FIGURA 25. Antonio Mejía. Imagen 12. Capítulo 6, escena 10, minuto 16:57.....	64
FIGURA 26. Don Eliécer. Imagen 13. Capítulo 1, escena 11, minuto 21:54.....	64
FIGURA 27. Imagen 7. Capítulo 4, escena 4, minuto 5:54.....	66
FIGURA 28. Imagen 3. Capítulo 4, escena 3, minuto 3:36.....	66

RESUMEN

El objetivo de esta investigación es mostrar que el vestuario es un elemento narrativo fundamental en una producción audiovisual porque a través de él se logra comunicar una época, un espacio y las condiciones psicológicas, emocionales y socioeconómicas de los personajes. En esta ocasión se toma como caso estudio la serie audiovisual *Peruco*, producción del año 2018.

Peruco es un referente para la región cafetera por cuanto es una de las primeras producciones audiovisuales de época realizadas en la región. En razón a que la serie procura evocar un momento histórico y político de los años 40 del siglo XX, fue necesario un arduo proceso de investigación para recrear con fidelidad los códigos y símbolos del pasado. Es así como la serie consigue construir una narrativa digerible y verosímil para el público espectador.

En Colombia no hay espacios de formación que capaciten y preparen formalmente a los diseñadores, por lo que es por medio de la experiencia que los interesados en esta actividad se han formado en este campo de trabajo. De tal suerte, este estudio es pertinente por cuanto procura examinar el oficio del vestuarista a la luz de conceptos teóricos de la comunicación aplicados al estudio de caso, contribuyendo a la consolidación del vestuarismo como un campo epistémico.

Para el análisis de las fotografías¹ de los personajes caracterizados se acude a teóricos de la comunicación como Umberto Eco y Roland Barthes, y para el estudio de los fotogramas, el método empleado es el *análisis de Panofsky*, que decodifica los elementos narrativos que intervienen en la puesta en escena y las prendas utilizadas para la caracterización de los personajes relevantes.

¹ El material fotográfico fue el insumo fundamental de este estudio.

INTRODUCCIÓN

Las series de ficción llegan a nuestro país como aplicación de nuevos formatos internacionales gracias al auge de las plataformas *streaming*, la convergencia digital y las múltiples ofertas de canales de cable, que crean una nueva relación entre productos y televidentes.

En el ámbito regional, los canales públicos han puesto su interés en series de ficción cortas (doce capítulos como máximo), realizadas por productoras locales que, en su mayoría, trabajan con equipo técnico del departamento. Son producciones que incluso han llegado a estar nominadas a premios nacionales, como el India Catalina, por la buena calidad de su factura. Es así como la televisión de la región se consolida, logrando captar nuevas audiencias, descentralizando la producción de contenidos (que en el pasado se hacían exclusivamente en las grandes capitales) y permitiendo crear nuevas industrias relacionadas con el medio.

Dentro de este marco, es importante examinar el contenido audiovisual que se produce en la región. En esta oportunidad se examina el caso de la serie *Peruco*, específicamente el diseño de vestuario, en su calidad de elemento narrativo que permite presentar un contexto sociocultural y recrear la identidad de los personajes, en una historia desarrollada durante los años cuarenta en la región cafetera. El diseño de vestuario constituye un proceso creativo, en donde la imaginación, la experimentación y las decisiones deben aportar claridad comunicativa y guardar coherencia con la historia.

Es así como esta investigación es un análisis del diseño de vestuario realizado para la serie de época *Peruco*, que toma como punto de partida el proceso creativo. Esta iniciativa propende por comprender en retrospectiva los aportes del vestuario a la narración mediante el modelo comunicativo «entre dos máquinas» de Umberto Eco, el enfoque semiótico de Charles Sanders Peirce y el análisis iconológico de Erwin Panofsky. Se emprende así un recorrido por el proceso de preproducción, producción y resultado final, para tratar de responder a las preguntas: *¿De qué manera el diseño de vestuario logra traspasar lo estético y funcional en la creación de un personaje y se establece como un aspecto que participa en la ubicación espaciotemporal en la narración de la historia?* y *¿cuál es el papel que el vestuario cumple en una producción de ficción para contextualizar al espectador en un lugar y tiempo determinados?*

Por ello se propone una investigación cualitativa, ya que es necesario observar el vestuario y los personajes en el contexto de la pantalla de televisión, y examinar los aspectos del lenguaje audiovisual con los que se relacionan, teniendo en cuenta los códigos visuales en la creación del vestuario para la representación simbólica dentro de la historia.

Este documento se encuentra organizado en cuatro capítulos. En el primero se presentan conceptos importantes sobre el tema de estudio y las herramientas teóricas que fundamentan esta investigación; se despliega un breve recuento histórico del vestuario: el vestuario como elemento simbólico y el vestuario como comunicación no verbal; además, se propone el análisis del modelo de comunicación entre dos máquinas de Umberto Eco, como un esquema adaptado al modelo para explicar el fenómeno comunicativo. También se describe la metodología y las herramientas de análisis para responder la pregunta de investigación formulada.

En el segundo capítulo se pone en contexto el proceso de creación del diseño de vestuario de los personajes de la serie *Peruco*, partiendo desde el guion, el desglose, las pruebas, la propuesta de vestuario y la descripción de los personajes. Llegados a este punto se aplican los instrumentos de análisis iconológico propuestos por Panofsky y el análisis denotativo y connotativo de Roland Barthes.

En el tercer capítulo se presentan los hallazgos del estudio y se responde a las preguntas formuladas. Finalmente, en el cuarto capítulo se abordan los objetivos que guiaron la investigación y se formula una reflexión acerca de cómo los elementos audiovisuales se complementan y forman un lenguaje propio en relación con el relato.

CAPÍTULO 1

ASPECTOS PRELIMINARES: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA, MARCO TEÓRICO Y METODOLOGÍA

En este apartado se presentan las bases teóricas que sustentan esta investigación. En él se recogen los autores consultados y se exponen los conceptos más relevantes para el desarrollo del trabajo, entre los que se encuentran el concepto de comunicación, el de diseño de vestuario, entre otros. También se hace un breve recorrido histórico sobre el diseño de vestuario y se explica por qué se toma el modelo de comunicación de Humberto Eco entre dos máquinas; asimismo, se propone un esquema aplicado a la comunicación presente en el vestuario. Por medio de la indagación bibliográfica se describe la metodología por la cual se desarrolla este trabajo y se enumeran las herramientas utilizadas para responder a las preguntas de investigación.

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Las producciones audiovisuales son representaciones culturales donde acontecen situaciones, sucesos y relatos que se proyectan a través de las pantallas; son un espejo donde las audiencias ven reflejadas sus identidades, relatos familiares y regionales. En el caso particular de Peruco, serie audiovisual del 2018, se trata de una producción que recrea aspectos políticos-históricos reales que sirven como argumento central del relato.

Con el afán de dar verosimilitud y autenticidad al relato, es importante lograr que el vestuario, en su calidad de código, contribuya a la configuración de mensajes no verbales que comunican con certeza una temporalidad. En cuanto cualidad fundamental de un relato de esta naturaleza, la autenticidad se logra mediante la investigación histórica de archivos fotográficos y documentos históricos. Son estos insumos el punto de partida para el diseño de vestuario, el proceso creativo, la creación de los personajes y la ambientación.

De acuerdo con lo anterior, se encuentra como problemática la necesidad de comprender la relación entre las decisiones que se toman en el proceso creativo del diseño de vestuario y su coherencia con los personajes, el contexto socio-histórico y la narrativa propuesta en el guion. Entender la manera como se construyen los códigos visuales a través del diseño de vestuario y su aporte a la narración audiovisual en nuestro contexto, es fundamental para proponer después de esta investigación una metodología de trabajo en este campo.

Por estos motivos, la pregunta de investigación planteada es: ¿De qué manera el diseño de vestuario logra traspasar lo estético y funcional en la creación de un personaje, y se establece como un aspecto que participa en la ubicación espaciotemporal y en la narración de la historia? Una pregunta auxiliar es entender ¿cuál es el papel que el vestuario cumple en una producción de ficción, para contextualizar al espectador en un lugar y tiempo determinados?

Esta investigación además pretende indagar acerca de los códigos en el diseño de vestuario a partir de la experiencia creativa propia, para mostrar el impacto comunicativo de lenguajes no verbales como el de la indumentaria y destacar la importancia de este elemento en la narrativa audiovisual de *Peruco*. Identificar los recursos simbólicos construidos que se encuentran presentes y su sentido connotado en la historia aportan al estudio de caso. Por lo tanto, analizar el diseño de vestuario de la serie *Peruco*, para establecer cuál es su contribución a la narración y contextualización de la historia y a la creación de los personajes, es el objetivo principal de la investigación. Las acciones que conducen al cumplimiento de este objetivo se listan a continuación:

- Identificar los elementos simbólicos presentes en el vestuario que permitan evidenciar la época en que se desarrolla una historia.
- Describir los elementos del vestuario que contribuyen a la caracterización de los personajes.
- Analizar el vestuario como elemento narrativo en la serie *Peruco*.
- Identificar cómo el diseño de vestuario logra establecer un vínculo comunicativo con el espectador a través del lenguaje no verbal.

1.2. ESTADO DEL ARTE

A pesar de que el diseño de vestuario hace parte fundamental de la construcción narrativa en una producción audiovisual, en el rastreo realizado no hay un trabajo específico que permita

entender su función comunicativa en la construcción de los personajes y la comunicación de una época, lo que hace pertinente este trabajo y su aporte al campo de estudio. En cambio, se identificaron trabajos desde la narración, la indumentaria, la moda, la televisión, la comunicación audiovisual y el cine, que se desarrollan a continuación.

En el ámbito nacional académico, la preocupación que se identifica por el diseño de vestuario no corresponde con el número de investigaciones al respecto, ya que los trabajos realizados son, en su mayoría, abordados desde la narración y la comunicación audiovisual.

Por ejemplo, se identificó el proyecto «Narración cinematográfica. Potencialidades pedagógicas y de investigación cualitativa» (Lozano, 2018), en donde el autor se refiere a las implicaciones de la narración en la transmisión de conocimientos y advierte sobre la relación entre la narración y la investigación alrededor de tres ejes: lo ontológico (p. 98), lo epistemológico (p. 100) y lo metodológico (p. 104), en donde la imagen propone versiones alternativas de la realidad. Relación que se establece después de afirmar:

[...] la imagen y el sonido no son finalidades sino medios del lenguaje cinematográfico. Sin embargo, también es plausible afirmar que, cambiar de paradigma interpretativo del fenómeno cinematográfico, abre otras perspectivas para las prácticas audiovisuales al vincularlas con prácticas emancipatorias, en las que se asume la construcción de versiones de la realidad. (p. 91)

Este documento también dialoga sobre la enseñanza-aprendizaje de la historia a través de las narraciones cinematográficas y audiovisuales, centrándose en hechos significativos para la historia nacional reciente y evidenciando en las obras audiovisuales el registro de dichos sucesos (p. 48), al tiempo que sitúa a la historia contextual cinematográfica como la disciplina que relaciona «“el medio visual” con el pensamiento histórico» (p. 48)

Dada la carga sociocultural que recae sobre la serie que se analiza en este estudio de caso, se considera importante otro documento rastreado: «Cine y nación: negociación, construcción y representación identitaria en Colombia» (Puerta, 2015), que si bien centra su teorización en el audiovisual cinematográfico, permite sustraer características históricas de la narración audiovisual como medio de comunicación efectivo en el establecimiento de una identidad por medio del posicionamiento de la imagen nacional que yace en la cultura popular:

Esta inclusión del sujeto proletario —el campesinado ahora inserto en las dinámicas industriales—, antes negado por la élite nacional mediante la ubicación de lo popular como lo otro que es residuo indeseado para la modernización, se da partir de una narrativa que lo convoca y una industria que lo pretende como su consumidor. Se le da

un protagonismo antes impensado a un proletariado del que se tomaba conciencia, emergía como sujeto manifiesto que reclamaba visibilidad, y como una poderosa fuerza adquisitiva a la que se le proporcionaría un mercado simbólico concreto (Puerta, 2015, p. 91).

La investigación de Puerta (2015) recaba en la historiografía nacional del cine, permitiendo inferir que para precisar el diseño de vestuario presente en la serie *Peruco* como elemento narrativo, parece imprescindible la comprensión del sujeto que se intenta recuperar; un sujeto histórico enmarcado en unas condiciones espaciotemporales que obedecen a factores sociales, culturales e incluso políticos, que deben ser atendidos para comprender ampliamente *el campo de interlocución* en el que se transmite el mensaje (p. 91).

Relacionado con la influencia de la televisión en la vida del espectador, las repercusiones del mensaje en la audiencia del medio audiovisual masivo en las conductas y comprensiones de la audiencia local, se halla el trabajo «Imaginarios y realidades mediáticas de los pereiranos» (Díaz, 2018). Esta investigación repasa la implicación de la televisión en la vida del ciudadano contemporáneo, circunscribiendo el consumo televisivo con diversas formas de ver, interpretar y habitar las relaciones cotidianas. Sobre esto, el autor afirma que:

La televisión se ha venido convirtiendo en la marca de nuestro ahora. Su reinado ha sido un fortín, ya que es la máquina tecnológica narrativa que más entretiene hoy en día, siendo la más potente y la más productiva de la época. Según Rincón, la televisión es más que solo programas, formatos y géneros. Cuando se observa la pantalla se está presenciando un discurso total, en el cual un formato se funde en otro, un género se diluye en otro y un formato es una transformación de todo lo posible (p. 57).

Este trabajo es una fuente que contribuye a precisar ciertas tendencias de la audiencia del estudio del caso, puesto que se centra en la ciudad de Pereira, tal como ocurre con la historia narrada en la serie *Peruco*. Asimismo, permitió otear otras fuentes que tratan sobre el fenómeno de la televisión en los ciudadanos y habitantes de ciertas regiones de Latinoamérica. Ejemplo de esto es el trabajo de Yarto y Lozano (2004), quienes adelantaron una investigación cuyos resultados fueron publicados con el título «Televisión, rutinas y vida cotidiana en mujeres de México, Guadalajara y Monterrey», que permite entender el vínculo entre la audiencia femenina y los productos audiovisuales del tipo telenovela.

Entendiendo la importancia de la audiencia y del espectador como finalidades de la comunicación audiovisual, se tuvo en cuenta el trabajo de maestría titulado «Reconfiguraciones televisivas: el tránsito actual de las audiencias», donde Rendón (2016) subraya la mutabilidad de la audiencia como una categoría difícil de conceptualizar, bajo el

entendido de que existe una amplia heterogeneidad entre el conglomerado *audiencia*. En contraste con la investigación sobre las mujeres y las telenovelas realizada en México, este trabajo contiene una visión menos determinista y cualitativamente más tolerante de los espectadores. El autor señala que:

[...] la división tradicional que tenían las audiencias en términos de edad, género, clase social, nivel educativo, etc. se define hoy más por una segmentación que lleva a cabo el medio, es decir, que se puede definir la audiencia por el tipo de programas que ve y que disfruta, con esto queda claro que el tipo de televidencia que se realiza, es el que segmenta (p. 31).

Sobre la importancia de la interacción de los sujetos que conforman la audiencia, se afirma que el rol que fungen las pantallas ha sido en detrimento de las instituciones formales y las fuentes primarias de información, viéndose estas relegadas a cumplir oficios de mero trámite mientras que lo audiovisual reemplaza la *objetividad* formal al brindarle la posibilidad al sujeto de influir en la recepción del mensaje con sus propias formas de ver y reconocer subjetivamente el mismo. En otras palabras, se tergiversa la realidad con el uso de referentes distantes de la experiencia cotidiana del espectador (Roldán, 2016).

En este sentido, el trabajo de Roldán permite el acercamiento a la visión de Danta (2009), para quien la industria cultural televisiva posee un valor agregado, el cual radica en la disrupción frente a la tradición televisiva, y que le permite a la audiencia resignificar las estrategias discursivas de las producciones audiovisuales al entenderlas como mercancías culturales, todo esto a través de la proximidad cultural de las narraciones transmitidas con respecto a la experiencia vital de los espectadores.

Hasta este punto se han referido investigaciones estrictamente ligadas a la comunicación audiovisual desde un enfoque cualitativo que, respectivamente, se apoya en métodos de análisis como el semiótico-discursivo y el semiótico-analítico; asimismo, se ha respondido al desarrollo que relaciona el caso concreto con la comunicación audiovisual como categoría, esta última ampliamente cubierta por la comunidad académica nacional. No obstante, el vestuario, como *código*, tal como se entiende en Eco (1968), se rastrea con mayor solvencia en el ámbito internacional.

En la tesis doctoral «Dalí a escena: obra dedicada a la escenografía, diseño de vestuario y acciones performativas» (Charro, 2016), se investiga a fondo el proceso creativo de la escenografía y el vestuario en el género dramático, teatral o performativo. Si bien este análisis parece distar de la categoría comunicación audiovisual, tal como se ha entendido a través de lo

citado en el presente acápite, en cuanto a lo semiótico sí permite asignar la importancia simbólica que tiene el vestuario en la comunicación. No en vano, se afirma que:

Tanto el escenógrafo como el diseñador de vestuario, han de conocer lo que el director de escena necesita. Tienen que recrear el ambiente que ese montaje quiere expresar. El sentido de equipo posibilita la riqueza creativa que definitivamente, como espectadores, se nos mostrará, generando una atmósfera formada por volúmenes, color, iluminación, sombras, dimensiones, distancias, ritmos, sensaciones que crean el mundo de los personajes y están interrelacionados en un todo unitario (Charro, 2015).

De igual forma, en esta investigación se hace una minuciosa recapitulación de la evolución del diseño de vestuario. Abarca desde Paul Poiret, pasando por Agatha Ruiz de la Prada o Elio Berhanyer, vistiendo a personajes ficticiales de clásicos de la literatura y el teatro. Este trabajo de investigación doctoral es de gran importancia para situar el vestuario en su contexto histórico con respecto a otras artes expresivas que emplean narraciones con fines comunicativos.

Otra tesis que investiga el vestuario y el arte es «La indumentaria como elemento de expresión artística, reflejo de identidad de la mujer en las sociedades hipermodernas» (Navarrete, 2018). Aunque en esta ocasión se tiene un análisis antropológico que deviene en una caracterización sociológica de las sociedades en mención, también se lee una relación directa entre la imagen, donde se asienta la identidad y el diseño del vestuario en cada momento histórico. A su vez, se reafirma el componente semiótico, por ejemplo, cuando se afirma que «en el terreno de la semiología los elementos relacionados con la indumentaria han alcanzado, tras diversos análisis, un fuerte valor como elementos significativos primando, de este modo, su carácter simbólico por encima del funcional» (Nieves, 2018, p. 61).

Con lo anterior, se puede asumir *el vestido como signo*. Así lo considera Nieves en su investigación, la cual también propone una visión comunicativa de la indumentaria, en cuanto son un signo abierto a la interpretación, ya sea hegemónica o no, que sobre este recaiga. Para Nieves, el alcance semiótico del vestuario incide psicológicamente en el espectador, de acuerdo con señales como el color, la apariencia y los efectos psicológicos que ambas cosas causaren en el interlocutor, para este caso, en la audiencia.

Otra tesis doctoral que permite ponderar la influencia del vestuario en las significaciones personales y colectivas es «El papel de las marcas de moda en la construcción de la identidad personal» (Iglesias, 2016). Si bien esta tesis aborda la problemática desde una mirada comunicativa, pero con efectos semióticos restringidos a la intersubjetividad que la interprete, configura la comunicación pública (en televisión y otros medios masivos) como un elemento

susceptible al vestuario como decantador de una u otra intención comunicativa. De acuerdo con el autor: «Para explicar el lenguaje de la moda, primero se ha intentado recurrir hacerlo a los estudios psicológicos, que colocan a la competición sexual en el centro de las interpretaciones» (Iglesias, 2015, p. 83). Si bien esta tesis tiene mucho que ver con las marcas (*brands*) y su injerencia en la identidad personal, no se aísla del componente semiótico que concede al vestuario características comunicativas. Sobre el particular, Iglesias advierte:

El primer lenguaje que se ha usado desde siempre para comunicarse es el de la indumentaria. Antes de hablar, con tan solo su aspecto cualquier persona está comunicando su sexo, su edad y su clase social, así como, muy posiblemente, su profesión, su personalidad, sus opiniones, sus gustos, sus deseos sexuales y su estado emocional de aquel preciso momento (p. 83).

En Colombia se hallan varios trabajos de grado (pregrado) en lo referente al contenido semiótico del vestuario, pero no se relacionaron en el rastreo por no ser de maestría. Sin embargo, muy relacionado con el objeto de investigación del presente trabajo se encuentra la tesis de maestría «Figuras y representaciones de la mujer en el discurso de la moda: Medellín, 1960-1970» (Cubillos, 2012 donde se dilucida el vestuario de la mujer como un elemento identitario que permite la transmisión de un mensaje codificado a lo largo de la selección de prendas, colores, texturas, como códigos que permitan al espectador-interlocutor la extracción de información variable sobre las condiciones sociales y culturales de sus portadores-emisores. Esta tesis permite comprender el peso comunicativo y semiótico del vestido y la moda en un fragmento de la sociedad colombiana, para interpretarlo a favor del diseño en el estudio de caso que atañe a esta investigación.

A su vez, la anterior tesis permitió relacionar otros trabajos antecedentes, que si bien distan mucho en términos temporales de la investigación aquí desarrollada, son insumo necesario para entender los alcances de la presente investigación en vista de la limitada producción académica nacional. Algunos de dichos títulos son: «La moda en Santander: 1850-1930», de Celina Díaz (2004), «Vestido, ostentación y cuerpos en Medellín: 1900-1930», de Raúl Domínguez (2004) y «La prisión del vestido: Aspectos sociales del traje en América», de Aída Martínez (1993).

Se tiene que en las tres publicaciones anteriormente mencionadas se recoge un recuento historiográfico, nutrido por indagaciones etnográficas que dan cuenta de las costumbres de uso del vestuario durante mediados del siglo XIX y comienzos del siglo XX que predominaron en el territorio nacional.

Adicionalmente, como un acercamiento al vestido regional durante la época que recrea la serie *Peruco*, se tiene el tratamiento en varias investigaciones del documento «Cultura del vestuario en Colombia: Antecedentes y un siglo de moda, 1830-1939» (Montaña, 1993), donde se pueden ver anotaciones del autor a diferentes trajes y vestuarios recogidos en los salones de moda y otros allegados por especialistas y coleccionistas de época. Se trata de anotaciones concernientes a los factores sociales y culturales, que denota el uso del vestuario como código comunicativo.

1.3. MARCO TEÓRICO

En este estudio se consideran supuestos teóricos de la comunicación, la comunicación audiovisual y el diseño de vestuario, que nos permiten ir de lo general a lo particular, para explicar la manera como se construye y entiende la comunicación a través del vestuario.

Entre los principales autores examinados cabe destacar a Barthes (1993), para el análisis de la imagen desde la connotación y denotación como herramienta; a Eco (1986), para entender el vestuario como forma de comunicación no verbal; a Cassetti y Di Chio (1991), para analizar las producciones audiovisuales, y a Rincón (2006) y Fernández (2019), entre otros autores, para dilucidar y analizar los aspectos de la investigación. Ellos exponen de manera acertada los conceptos básicos para el análisis y desarrollo de este trabajo.

1.3.1. Comunicación visual

Para abordar el proceso comunicativo, es importante entender cómo el lenguaje visual está compuesto con símbolos y signos que permiten interpretar los significados presentes en la imagen, así como los elementos que las componen.

En primera instancia, Romera (s. f.) plantea que la semiótica es «una ciencia que estudia diferentes clases de signos, así como las reglas que gobiernan su generación y producción, transmisión e intercambio, recepción e interpretación» (p. 4). El autor se refiere a una gran diversidad de signos, y advierte que todo el tiempo estamos percibiendo, sintiendo y comprendiendo el mundo. Por su parte, el filósofo norteamericano Charles Sanders Peirce, considerado el padre de la semiótica moderna, propone una noción triádica del signo, y entiende el conocimiento como un proceso de significación (Peirce, 1988). Mientras que, para Saussure, la lengua es un sistema de signos:

El signo lingüístico es una entidad con dos caras: es la unión entre un concepto o idea (significante) y una imagen acústica (significado) que se corresponden recíprocamente. La imagen acústica no es el sonido, sino la representación mental de la cadena de sonidos que se corresponden con un determinado concepto («El signo según Saussure», s. f., párr. 3).

Por su parte, Bechot (2004), entiende el signo de la siguiente manera:

Se entiende por signo todo aquello que representa a otra cosa. La cosa representada es el significado. Son usados por los que pertenecen a una comunidad, pues tienen que compartirlos para saber, primero, que son signos y después, cuál es su significado” (Bechot, 2004, p. 62).

Es necesario analizar cómo los signos se articulan y dialogan en configuraciones a través de códigos para comprender un mensaje. Barthes (2009), por ejemplo, relaciona sus teorías con otros autores, y plantea que en la publicidad (en los carteles o comerciales donde promocionan productos o servicios) se configuran mensajes que permiten que los espectadores adopten un comportamiento de compra o fidelización con la marca y hasta logren naturalizar ciertas visiones sobre la sociedad. Para Barthes: «Aun cuando fuera posible configurar una imagen enteramente ingenua, esta se uniría de inmediato al signo de la ingenuidad y se complementaría con un tercer mensaje, simbólico» (p. 42).

El mismo Barthes (1993) explica que la narrativa de las imágenes no es lineal y señala la importancia del efecto y las asociaciones que intervienen en estos procesos, los significados complejos del mensaje y cómo la imagen se relaciona con otros signos y símbolos que la componen. Según Barthes:

La connotación, por ser un sistema, abarca significantes, significados y el proceso que une unos con otros (significación), por lo que sería necesario emprender antes que nada el inventario de estos tres elementos en cada sistema. Los significantes de connotación que llamaremos connotadores, están constituidos por signos (significantes y significados reunidos) del sistema denotado (p. 77).

Siguiendo a Barthes, se puede afirmar que la denotación ocurre en el primer contacto con el referente, cuando el espectador observa la imagen sin buscar significados. En tanto que en la connotación los signos nos remiten a otro signo y este a su vez a otros signos, configurando así un universo lleno de significantes.

Así las cosas, cuando analizamos una imagen estamos frente a una representación, de suerte que cuando se interpreta un discurso audiovisual, es necesario comprender que no se

está estudiando la realidad en cuanto tal, sino su imagen. Como bien lo señala Cebrián (1978): «Lo que vemos en una pantalla es algo diferente a lo establecido en la realidad natural, a pesar de que se respeten íntegramente los códigos que predominan en ella» (p. 52). En tal virtud, en las series y novelas donde se configuran realidades y ambientes ficcionados, los actores caracterizados por medio del vestuario y otros elementos del lenguaje audiovisual aportan a la creación del imaginario del espectador y la narrativa de la historia.

En esta función de creación del imaginario en la audiencia, el código de color del vestuario desempeña un rol fundamental, toda vez que su uso aporta a la percepción y lectura de la imagen. Así lo explican Casetti y Di Chio (1991):

El color es fundamental, ya que puede ser utilizado como recurso expresivo, pero también como sustituto de algún código narrativo. Al emplearlo de manera consciente y sistemática, se pueden evocar emociones en el espectador según las reacciones perceptivas. Además, “cada color puede ser asociado con un personaje o estado emotivo, proponiéndole como signo de reconocimiento de los distintos elementos de la historia” (p. 91).

Así entendido, el color es un recurso expresivo importante en una producción audiovisual. El código de color es un aspecto fundamental para la percepción porque entra en relación con otros signos propuestos en una producción audiovisual.

En el marco de la serie *Peruco*, el código de color escogido aparece en los accesorios o la indumentaria que los personajes usan, en el esquema de color elegido para encarnar el conflicto entre liberales y conservadores, o en el contraste de colores neutros y cálidos con los que se viste a algunos de los personajes. El diseño conceptual de la indumentaria que adopta la serie *Peruco* toma el código color como un recurso narrativo fundamental. Es el caso, por ejemplo, del azul y del rojo: con el primero se personifica a los conservadores y con el segundo a los liberales. El color no solo desempeña un papel importante en el vestuario, sino que, en relación con otros signos, evoca un sistema de significados. Es el caso del uso del color como recurso narrativo, cuando se lo utiliza en la posproducción como mecanismo para simbolizar el pasado, el paso del tiempo o los recuerdos. Sobre el particular, Casetti y Di Chio (1991) observan la utilidad de usar alternadamente unas veces color, y otras blanco y negro, «para distinguir entre sí situaciones narrativas que poseen estatutos distintos (por ejemplo, la realidad opuesta al sueño, el presente opuesto al pasado)» (p. 92). Del mismo modo, el color es un recurso utilizado en el montaje audiovisual para referenciar el paso del tiempo o la ensoñación.

Se entiende entonces que la imagen viene siempre acompañada de significantes, en calidad de dispositivos de comunicación utilizados en todas las fases del audiovisual, desde la preproducción del guion literario que recoge la historia, o en la producción y la posproducción, con el montaje y la edición. En todo este proceso intervienen factores de interpretación. Al respecto de la utilización de códigos con la intención de llevar un mensaje específico o buscar una respuesta específica, Eco (1968) plantea que: «Todo razonamiento procedente tiende a demostrar que los signos icónicos son convencionales: es decir, que no poseen las propiedades de la cosa representada, sino que transcriben según su código algunas condiciones de la experiencia» (p. 187) que son mediados por todos estos símbolos para comunicar el mensaje. Ello significa que es necesario pensar en los factores que intervienen en la interpretación de los códigos porque en su lectura toman parte aspectos subjetivos del espectador.

1.3.2. Comunicación audiovisual

Así como el lenguaje oral y escrito que utilizamos diariamente para comunicarnos presenta una serie de aspectos y lineamientos para transmitir significados, el lenguaje audiovisual está compuesto por dos aspectos fundamentales: los morfológicos y los sintácticos:

- a. *Aspectos morfológicos*: de la misma manera que cuando elaboramos mensajes con los lenguajes verbales (utilizamos nombres, verbos, adjetivos y muchos otros elementos morfológicos), los mensajes audiovisuales se construyen mediante elementos morfológicos:
 - *Elementos visuales*: las imágenes están formadas básicamente por puntos, líneas, formas, colores, planos y texturas. Con ellos, las imágenes pueden recrear tanto las cosas que existen materialmente como las que solo existen conceptualmente, aquellas que ya existieron, las que existen y las que probablemente existirán.
 - *Elementos sonoros*: se distinguen la música, los efectos de sonido, las palabras y el silencio. Tienen tres funciones: expresiva, ambiental y gramatical.
 - *Palabra*: elemento principal del lenguaje sonoro.
 - *Música*: propicia climas emocionales, enfatiza el realismo de ciertos episodios, hace las veces de las transiciones en el cine.
 - *Efectos sonoros*: sonidos inarticulados o de estructura musical o de fuentes sonoras naturales o artificiales.
 - *Silencio*: ausencia de sonidos.

- b. *Aspectos sintácticos*: Para construir un mensaje verbal no es suficiente mezclar una serie de nombres, verbos y adjetivos; hay que seguir unas normas sintácticas que permitirán elaborar frases significativas. De la misma manera, cuando creamos un mensaje audiovisual tenemos que seguir unas normas sintácticas que, además, podrán influir poderosamente en el significado final de nuestro mensaje. Los principales aspectos sintácticos que considerar son el plano, el ángulo, la composición, la profundidad de campo, la distancia focal, el ritmo, la iluminación, el movimiento de cámara y los signos de puntuación (Gómez, s. f.). Cuando hablemos de la fotografía y del cine haremos referencia a algunos de ellos.

Todos los elementos que componen este lenguaje audiovisual intervienen el proceso de creación de una obra, donde cada departamento especializado hace un aporte desde su oficio para la construcción conceptual, desde la planeación, la preproducción, la producción y la posproducción. El periodo de preproducción es quizá el más importante, y demanda del departamento de vestuario unas tareas muy específicas. Así lo sintetiza Osorio (2016):

En la fase de preproducción hay una serie de etapas, necesarias para la creación, reproducción y planeación del vestuario, que tienen un orden consecuente, y se desarrollan a medida que transcurren los días y se aproxima el rodaje: 1) lectura y desglose del guion, 2) investigación y creación del personaje, 3) propuesta de vestuario, 4) manejo del presupuesto, 5) prueba de vestuario, y 6) ajustes, acabados y *aging*. A lo largo de estas etapas hay muchas tareas complejas por realizar para tener todo listo cuando inicie la producción, por lo cual son necesarios varios integrantes que conformen un equipo sólido y eficiente, desde diferentes cargos y responsabilidades, por lo cual cada etapa se vive y se asume de manera diferente de acuerdo a las labores específicas de cada uno (p. 11).

1.3.2.1. *Narrativa audiovisual*

El lenguaje audiovisual está compuesto por multiplicidad de elementos. Los planos, las angulaciones, los encuadres y los movimientos de cámara son signos que construyen la historia, recrean un ambiente, llevan un mensaje y buscan crear una emoción o un sentimiento que proyectados ya sea en pantallas como la de la televisión, el cine o la del teléfono celular, forman parte de la estructura del mensaje.

Existen diferentes formatos audiovisuales como el documental, las series, las novelas, los noticieros, entre otros, y géneros dirigidos a un grupo objetivo y pensados para cada

dispositivo. El medio más presente en la mayoría de los hogares colombianos sigue siendo la televisión.

El cine, en cuanto forma de comunicación expresiva, nace a partir de la fotografía y el teatro. Ese origen lo lleva a manejar cierto tipo de lenguaje propio, que da lugar a interpretaciones y rituales particulares que comparados con la televisión —la cual está ligada y relacionada directamente con contar historias y con la sensación de inmediatez y de simulación de la realidad—, contiene otros códigos y hábitos dirigidos a cierto público. Y no es equivocado pensar que los contenidos audiovisuales que se producen y producimos para los celulares apelan a la relación de intimidad que establecemos con sus pantallas.

Es así como los contenidos audiovisuales proyectados a través de estos dispositivos no son simplemente productos audiovisuales, sino que son una manera de habitar desde sus narrativas. Con estos contenidos se crean interpretaciones simbólicas de la imagen, se identifican estilos de vida, se construyen realidades y sentidos, y son para muchos una manera de comprender el mundo o habitarlo. Al respecto, Rincón (2006) plantea:

La comunicación es un modo de producir sentido social, de afirmar de transformar percepciones y representaciones, de conectar con promesas de futuro y de buscar las formas narrativas del mundo. Así, la acción mediática recrea, renueva, recontextualiza los ritos y las creencias humanas para producir un paisaje simbólico; uno marcado por la indistinción, donde los referentes se legitiman más por uso que por razón. 2) Los medios de comunicación han construido sus propias culturas o modos de significar, vincular y ritualizar el mundo de la vida (p. 13).

La narrativa audiovisual es contada por una instancia anunciadora (narrador o emisor) mediante la cual se refiere un suceso o relato a través de una herramienta, con una intencionalidad y un lenguaje pensados para llegar al espectador, donde intervienen algunos elementos y personajes que representan una realidad ubicada en un tiempo y un espacio. Como lo señala Sánchez (2006), «la narrativa es un acto de convertir en una serie de formas inteligibles en una serie de acontecimientos, de manera que la transmisión de estas formas en cualquier soporte, genere un conocimiento sobre estos acontecimientos» (p. 16).

En el mismo sentido, Fernández y Martínez (1999) plantean:

La narrativa audiovisual y el lenguaje se nutren de reglas y códigos comunes que han sido estableciéndose a lo largo de más de un siglo de existencia del cine. Más de cien años de esfuerzos en pro de comunicar todo tipo de mensajes destinados a la comprensión de los receptores han configurado una gramática mundialmente aceptada,

una suerte de lenguaje audiovisual que entienden los espectadores de manera natural y que los creadores han de dominar para conseguir la eficacia comunicativa (p. 16).

Asimismo, la televisión, como herramienta de comunicación masiva y el auge de nuevos formatos, proporciona una experiencia en la audiencia que va más allá de solo la función de entretener. Es por eso que explorar el uso de este medio desde otra perspectiva permite ampliar la visión sobre la importancia de los contenidos televisivos que llegan directamente al espectador. De ahí que la televisión sea utilizada como instrumento para la educación, y es bastante habitual encontrar una gran diversidad de programas televisivos especializados para la enseñanza de un tema o habilidad específica. Así lo explica García (1997):

La televisión es un fenómeno de nuestro tiempo con el que hemos de convivir y del que se pueden obtener ventajosas ganancias educativas. No se trata de un reo al que se le perdona la vida, sino de un instrumento sugerente de cultura: Hoy nos enfrentamos al reto que afronta el paso de una educación tradicional, fundamentalmente reglada, a un sistema educativo que cabalga sobre esquemas asistemáticos (p. 68).

Sin embargo, es importante señalar que el formato de los programas educativos no es la única manera como se transmite conocimiento o se produce un aprendizaje. Desarrollos tecnológicos como la digitalización han permitido que medios masivos de comunicación como la radio o la televisión lleguen a poblaciones y espectadores en sitios geográficos remotos o de difícil acceso, convirtiéndolos en herramientas de comunicación casi universales.

Ahora, a propósito de lograr esta conexión entre el espectador y el mensaje mediado por el dispositivo, es importante que este mensaje esté bien estructurado, teniendo en cuenta todos los factores que intervienen en la interpretación para obtener la atención del espectador, y obtener un contacto con el televidente. Orozco (1991) plantea lo siguiente:

En la interacción con la TV el televidente realiza varios esfuerzos cognoscitivos: atención y percepción; comprensión y asimilación y, finalmente, apropiación y significación. Algunas veces la TV logra captar la atención mayoritaria del televidente, otras, los otros televidentes que lo acompañan la monopolizan. Por esto, para los productores es muy importante que sus discursos televisivos capten la atención del televidente. Si esta no se logra, la secuencia no prosigue y hay todavía menos posibilidad de que se produzca conjuntamente el significado preferente (p. 115).

De otra parte, la televisión, más allá de entretener optimiza otros procesos cognitivos que permiten ampliar el vocabulario, estimular la creatividad y la curiosidad; la televisión permite conocer el mundo, nos muestra lugares a los que quizá nunca podremos ir y nos da la

oportunidad de conocer personas e ideologías distintas a las nuestras; en ella vemos reflejadas nuestras identidades y nos muestra el mundo. Y todo esto ocurre no necesariamente con un programa creado exclusivamente con un propósito de aprendizaje. De hecho, buena parte de los aprendizajes alcanzados mediante la televisión provienen de producciones narrativas antes que educativas.

Ahora, sobre el tipo de aprendizaje que la televisión propicia, Samaniego (2008) plantea:

Hay que comenzar considerando que el medio televisivo favorece, sobre todo, el aprendizaje observacional, mediante el cual el telespectador, al observar el modelo, puede repetir complejos patrones de conducta de acuerdo a los modelos observados. Parece claro que la televisión genera unos contextos donde se negocian determinados valores en sustitución de otros, y se consumen no ya imágenes sino creencias que propician un cambio cualitativo en el aprendizaje (p. 207).

1.3.3. Diseño de vestuario

El diseño de vestuario es un instrumento fundamental para la construcción narrativa de un relato audiovisual. A través de un sistema de signos, como el color, las texturas, los desgastes, las formas, el vestuarista logra que la indumentaria cumpla una función discursiva que aporta significado a la construcción del contexto de la historia.

El vestuario es el elemento más importante de la apariencia externa del actor. Cuando un personaje entra en escena, la primera impresión que tenemos de él, proviene del vestuario. Vestuario y personaje están en íntima relación y esta relación viene dada por el significado social del traje («La importancia del diseño de vestuario», 2018, párr. 1).

De tal suerte, los aspectos narrativos del vestuario sumados a otros como la decoración, la iluminación, el peinado o el maquillaje, se conjugan para crear un clima particular y motivar la aceptación del público. La integración armónica de estos elementos en la historia crea un sistema de información y una narrativa coherentes. En palabras de Fernández (2015):

En proyectos escénicos que abordan una temática contemporánea, los códigos indumentarios presentes en la imagen de un determinado personaje, poseen una correspondencia con los existentes en el momento de su realización, facilitando así el proceso de comunicación al transmitir una variada y extensa información garantizada por la inmediatez y fácil lectura para el espectador de los signos utilizados. Cuando nos enfrentamos a un proyecto que se desarrolla en épocas anteriores es cuando el creador debe tener presente las características de los códigos indumentarios en la historia y

conjugarlos de forma eficaz para lograr vestir al personaje de época con los atributos vestimentarios dirigidos a un público actual (p. 7).

El vestuario es un elemento fundamental en esa sincronía de signos para la narración; para Landis (2007), «un vestuario exitoso, entonces, es la amalgama entre la intención del guionista, la interpretación del director y la intuición y el talento del diseñador de vestuario» (p. 19). Así pues, para la caracterización del personaje, el vestuarista debe estudiar la historia y los códigos visuales de la época que desea recrear, es decir, debe estar atento a la intervención de las prendas, la escogencia de los colores, materiales y estampados, que hacen del diseño de vestuario un narrador silencioso que sitúa al espectador en tiempo y espacio.

1.3.3.1. *Recuento histórico del vestuario*

Es necesario hacer un recuento histórico del vestuario para entender cómo este elemento parte desde una necesidad hasta convertirse en un lenguaje y un sistema de signos. Como lo recuerda Barthes (2005), «hay lenguaje en todos los lenguajes» (p. 43).

Los primeros seres humanos cubrieron su cuerpo para protegerse de su entorno y los elementos, hecho que implicó que el vestuario evolucionase según las necesidades y las regiones donde el hombre habitaba. Los egipcios utilizaron turbantes para mantenerse frescos mientras atravesaban los calurosos desiertos, prendas que luego fueron populares entre hombres y mujeres en muchas culturas modernas. Por su parte, otras culturas escogieron prendas como el dhoti y lungi de la India, la toga de los romanos, los kimonos de Japón y los verdugados de Francia e Inglaterra.

En Europa, los verdugados hacían parte de la indumentaria femenina cortesana en el siglo XVI. Su pieza central era un armazón de alambres con el que se creaban faldas voluptuosas y elaboradas. También encontramos las trusas que utilizaban los hombres durante la Revolución francesa, las que acompañaban con accesorios, peinados, esencias y perfumes. Se trata de una indumentaria que estuvo en boga hasta principios del siglo XIX.

Entre 1900 y 1910, los vestidos para tomar el té, llamados *tea gown*, eran un elemento relevante para esta ocasión porque simbolizaban elegancia. Caso similar es el de la diseñadora Coco Chanel, quien en 1920 propuso la utilización de diseños simples, pantalón y sastres para las mujeres y maquillajes simples, con lo que da una nueva visión del cuerpo de la mujer. En los años 50 los bikinis, las camisetas y los jeans son los emblemas que marcan las tendencias. Aparece después nuevos tejidos, como la lycra, que permiten mayor versatilidad en la creación de prendas de vestir. En los años 60 y 70 los peinados afro, los grandes accesorios, los colores

ácidos, las botas anchas, los estampados de flores y las prendas con patrones son los elementos característicos de la época. Se llega así a los años 80, década cuando algunos especialistas en moda se atreven a hablar de las víctimas de la moda (*fashion victims*). Es la época del auge del diseño, la fotografía, la música, los aeróbicos y los programas de televisión. No importaba cuánto se debía gastar, lo importante era estar a la vanguardia. Las prendas deportivas eran usadas en la cotidianidad: *leggings*, balacas, *shorts*, hombreras, ombligueras combinadas o solas, son prendas características de este estilo. Como lo recuerdan Pinto y Cancela (2008): «Los años ochenta no fueron solamente la década del lujo y la ostentación, sino también del humor ácido» (p. 99).

En 1990, el estilo de música *grunge*, las *top models* y la publicidad hacen de esta época un estilo particular: sacos de hilo, jeans rotos, vestidos, botas y tenis Converse, bronceados perfectos y marcas de ropa como Calvin Klein ponían en tendencia la moda. Es la época del auge del rock alternativo y su banda emblemática, Nirvana, o de la marca deportiva Fila. A partir del 2000 reaparecen tendencias y estilos reestructurados desde el diseño o simplemente tomados desde sus formas más puras, pero con el aporte de las tecnologías de nuevos materiales textiles y de la producción en masa.

Este breve recorrido a través de la historia de la moda pone en contexto el cambio en las dinámicas de elaboración de prendas, y que el vestir es una expresión de la identidad que resulta intervenido por factores sociales y culturales y hasta por el clima. Vestirse es un suceso que comienza como necesidad, que la funcionalidad obliga a que mute constantemente.

Para Fernández (2013), vestir es comunicar: «Al vestarnos, preparamos nuestro cuerpo para el mundo social; por medio de la ropa que elegimos y su combinación creamos discursos sobre el cuerpo: aceptable, respetable, deseable, violento o abyecto» (párr. 7). Esto no es ajeno en la construcción de un personaje de ficción para un audiovisual, pues con el diseño de vestuario se busca representar identidades o imaginarios a partir de la indumentaria propuesta. Así lo explica Taratuto (2018):

El diseño de vestuario es una unidad creativa de las que integran la producción de la imagen de una película. El vestuario como expresión, lenguaje no verbal y fenómeno comunicativo se convierte en una de las áreas más importantes a la hora de conseguir que la trama que se narra y que los protagonistas que la interpretan sean totalmente creíbles.

[...]

Establece ante todo un proceso comunicativo que permite deducir información y genera reacciones que permiten elaborar la imagen que percibimos de los demás. Genera información, un mensaje que se desea hacer llegar a alguien y para que este proceso sea exitoso ha de realizarse mediante el empleo de un código común entre emisor y receptor, entre el diseñador y el espectador (p. 277).

Visto de esa manera, el vestuario establece un diálogo entre varios elementos del lenguaje audiovisual. En cada texto, imagen o producto podemos analizar cómo funcionan los signos y los códigos, y pensarlos desde lo que denotan y connotan, desde cómo se relacionan con otros símbolos y otros signos, y determinar la manera como estas comunicaciones también entran en diálogo con la cultura y la sociedad gracias a la intencionalidad con la que el mensaje fue creado. Así lo refiere Ordóñez (2018):

Como se observa, la narrativa supone la organización de los elementos formales que se pueden sintetizar en la puesta en escena (set de grabación, decorados, actores, vestuario e iluminación), el encuadre (planos, ángulo y movimientos de cámara) y el montaje (yuxtaposición de los planos en un orden determinado y articulado con las voces, música y ruidos) que forman un sistema de significación en un proceso de discursivización fílmica, que hace referencia a la configuración de varias actividades de significación de carácter técnico con el fin de que el contenido sea narrado (pp. 109-109).

1.3.3.2. *El vestuario como elemento simbólico*

En esta investigación se entiende que no solo el habla es una manera eficaz de comunicar sentimientos o ideas, sino que la comunicación no verbal es capaz de transmitir significados sin el uso de la palabra oral o escrita. Se puede concluir que el vestuario en una producción no solo involucra colocarle prendas a un actor, sino que desde el primer momento que vemos al personaje interpretando el papel se está transmitiendo información, incluso sin necesidad de que lea sus textos.

1.3.3.3. *Vestuario como comunicación no verbal*

Para analizar el vestuario de la serie *Peruco*, se toma como referencia el esquema de comunicación que Umberto Eco (1968) propone, en el cual plantea un símil entre el proceso comunicativo y un sistema hidráulico (ver figura 1).

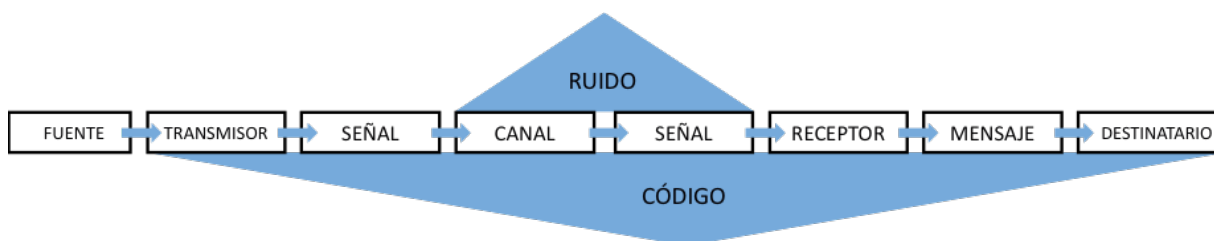


FIGURA 1. El proceso de comunicación entre dos máquinas, según Umberto Eco. Fuente: Eco, 1968, p. 38.

Umberto Eco recuerda que la comunicación está en todas partes. El autor explica su modelo a través de una matriz, que consiste en un modelo comunicativo simple entre dos máquinas, donde individualiza los procesos que intervienen en el fenómeno de la comunicación. Para ello se vale de una analogía entre máquinas que no disponen de la capacidad para establecer una comunicación no verbal, que es lo que se pretende exponer con la adaptación de esta matriz al vestuario. Se colige que el vestuario simula este fenómeno, y que para lograrlo se hace necesario acentuar el código para que el ruido no haga interferencia. Esto se logra, por ejemplo, mediante la intervención de las prendas (desgastes o teñidos) y la utilización de textiles que permiten reforzar el mensaje que se pretende llevar al destinatario para que lo interprete.

Así lo expone Eco (1968):

Si todo fenómeno cultural es un acto de comunicación y puede ser explicado mediante los esquemas propios de cualquier acto comunicativo, es conveniente entonces individualizar la estructura elemental de la comunicación [...] —o, mejor dicho—, en sus términos mínimos. Es decir, al nivel en que se produce un paso de información entre dos aparatos mecánicos. Esto no quiere decir que los fenómenos de comunicación más complejos (los de comunicación estética, por ejemplo), puedan ser reducidos a un paso de señales entre una máquina y otra. Pero nos resulta útil individualizar la relación comunicativa en su dinámica esencial, en donde se perfila con mayor evidencia y sencillez, permitiéndonos la construcción de un modelo *ejemplar*. Solamente en el caso de que consigamos individualizar este modelo (esta *estructura* de la comunicación), capaz de funcionar igualmente a niveles de mayor complejidad (aunque sea por medio de diferenciaciones y de complicaciones diversas), nos será posible estudiar todos los fenómenos culturales bajo el aspecto comunicativo (p. 35).

La figura 2 recoge el modelo aplicado al proceso de comunicación del vestuario:

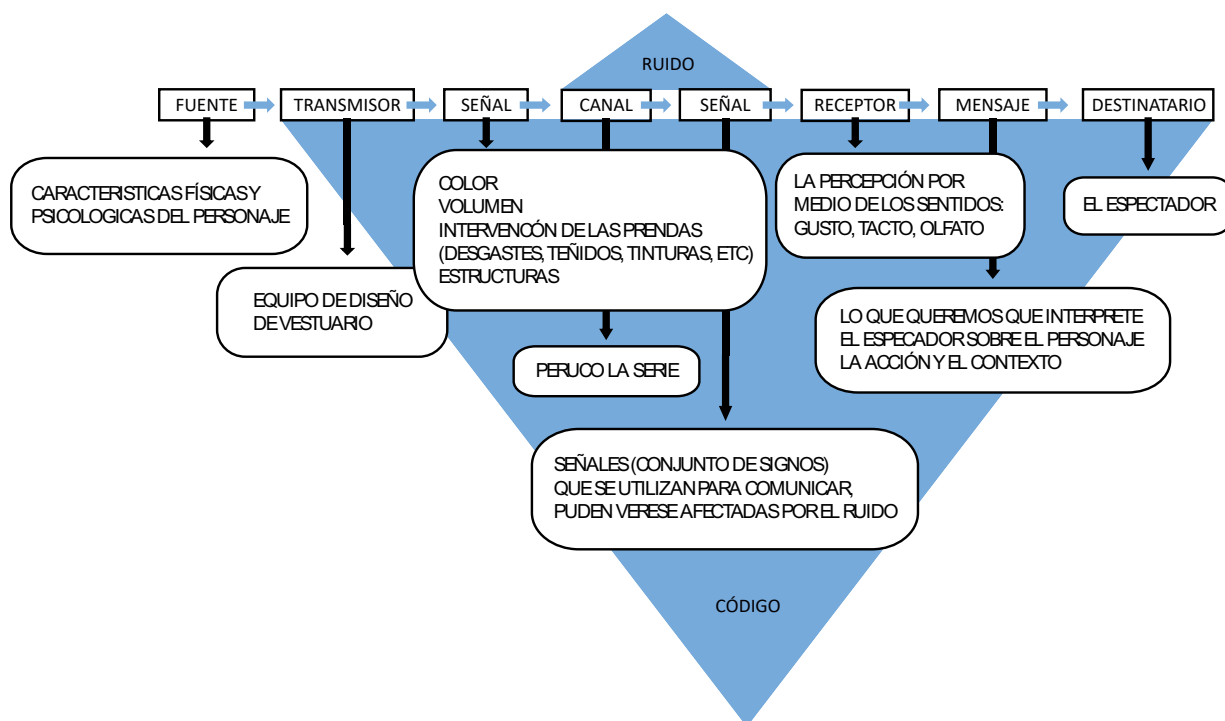


FIGURA 2. Modelo del proceso de comunicación presente en el vestuario (adaptación del modelo de comunicación entre dos máquinas de Umberto Eco). Fuente: Eco, 1968, p. 38.

Se entiende como *ruido* a las interferencias que dificultan o interrumpen el proceso de comunicación, al exceso de señales o a las señales contradictorias, mientras que el *código* es la manera como se interpretan los signos o señales. Entre los códigos utilizados en el mensaje están las intervenciones que se hacen a la ropa para que parezca usada o los colores que se utilizan para el vestuario de cada personaje; también existen muchos aspectos que interfieren en la comprensión del mensaje.

De otra parte, se propone adaptar el modelo de comunicación entre dos máquinas de Barthes porque permite evidenciar que el vestuario es un dispositivo de comunicación no verbal en una producción audiovisual y porque considera al ruido como factor que incide en la efectiva captación del mensaje por parte de la audiencia.

El sistema que Eco propone asegura que el mensaje sea transmitido y provoque una reacción determinada. Así lo expone en el *Tratado de semiótica general*, donde en lo relativo al vestuario, lo expone como un mecanismo para la interpretación de los signos y las señales por parte de los espectadores, es decir, para explicar el vínculo entre signo y significado en relación con el objeto que representan.

1.4. METODOLOGÍA

En este apartado se hace el primer acercamiento al proceso de contextualización histórica de la serie de ficción Peruco. Se describe lo que en realidad aconteció en la época de 1948 en la región cafetera, teniendo en cuenta los aspectos que intervinieron para lograr una recreación fiel del vestuario y la escenografía del periodo.

1.4.1. Estudio de caso

Para comenzar con el diseño de vestuario de Peruco, el primer acercamiento que se tiene a la historia es el mapa de ruta, donde el director hace al equipo técnico una pequeña sinopsis de la historia, capítulo por capítulo, y una descripción general de las locaciones. A partir de ese momento comienza un arduo trabajo de investigación, ya que se debe contextualizar la historia en una época específica de la región cafetera: el año 1948.

Un problema inicial es que en internet y en las bibliotecas de la región no se encuentran muchos registros fotográficos de esta época. Los libros sobre textiles, historia de la moda y el vestido centran su atención en Bogotá y Medellín, y las pocas referencias que se encuentran en internet son fotografías de equipos de fútbol; no obstante, el libro *Deportivo Pereira: 61 años*, escrito por el periodista Mario Montoya Agudelo (2005), se constituye como un insumo importante. A pesar de que este documento da algunas pistas sobre el vestuario de la época, no es suficiente, sobre todo si se considera que el tono social, cultural, económico, religioso y político de la región cafetera para ese periodo es bastante diverso y diferenciado, hecho que distingue la forma de vestir de los habitantes de la región de la manera como lo hacen las personas que habitan las grandes ciudades de Colombia.

Con esta poca información se realiza una entrevista a la esposa (viuda) de Mario Agudelo Montoya, quien suministra algunos nombres de personas que jugaron fútbol en aquel tiempo. Las entrevistas a esas personas arrojan que los guayos² y la pelota son el común denominador del juego, donde enfatizan que constituyen el símbolo del fútbol de esta época. El resultado de este proceso de indagación es el acopio de referencias verbales sobre el vestuario que utilizaban para jugar, en qué espacio lo hacían y cómo era su dinámica. Finalmente, para las imágenes de archivo fotográfico se recurre al grupo de investigación Cultura Visual de la Universidad Tecnológica de Pereira, el cual ha recopilado una extensa información visual sobre Risaralda. Es gracias a esta fuente que la exploración es posible.

² Nombre con el que coloquialmente en Colombia se denomina a la zapatilla para jugar fútbol.



(a)



(b)

FIGURA 3. Serie de fotografías. (a) retratos; (b) locaciones. Fuente: Archivo del grupo de investigación Cultura Visual (UTP).

El análisis de este archivo regional permitió identificar las diferencias y similitudes entre la forma como se vestía la gente de la región cafetera y la manera como lo hacían las personas en el resto del ámbito nacional, especialmente en capitales como Bogotá y Medellín. Entre los atuendos característicos están la ruana y el poncho, que son elementos predominantes de la clase obrera, al igual que la ausencia de zapatos para las actividades cotidianas. Se destacan textiles como el paño, el dacrón y el algodón para los vestidos más formales, y los estampados discretos de colores muy conservadores.

El examen de la información del archivo considera dos estrategias fundamentales: la *fotografía documental* y la *fotografía de estudio*. La fotografía documental permite una lectura real del contexto y referenciar la clase trabajadora, mientras que la fotografía de estudio

ameritaba un vestuario para la ocasión (se toma este último aspecto para construir una narrativa de la clase dirigente).

1.4.2. Tipo y enfoque de la investigación

La investigación cualitativa, entendida como instrumento de recolección de información: «Es una técnica muy útil para analizar los procesos de comunicación en muy diversos contextos. El análisis de contenido puede ser aplicado virtualmente a cualquier forma de comunicación» (Flory, 2002, p. 37). En este caso concreto, se acude a ella para la interpretación de los significados presentes en el vestuario, en su calidad de dispositivo de comunicación.

El tipo de investigación al que se acude para responder a la pregunta de investigación es el cualitativo, con un enfoque semiótico-analítico, que permite confrontar las teorías en el caso de estudio. Como lo advierte Hernández et al. (2014): «El proceso cualitativo inicia con la idea de investigación» (p. 364).

Esta investigación se circunscribe al modelo cualitativo, toda vez que se consideran elementos sociales, culturales y audiovisuales para la construcción de las percepciones de los códigos visuales en la representación simbólica y la codificación del mensaje enviado a la audiencia. Lo anterior se desarrolla a partir de los recursos de la narrativa audiovisual, tales como la iluminación, el vestuario y la escenografía.

En relación con el enfoque, la propuesta reside en lo semiótico-analítico. Desde la semiótica se hace una interpretación de los elementos simbólicos presentes en el vestuario, permitiendo evidenciar la época del desarrollo de la historia a partir de su descripción, constituyendo un hecho que contribuye a la caracterización de los personajes. Respecto al enfoque analítico, la finalidad consiste en la identificación del diseño de vestuario como vínculo comunicativo con el espectador a través del lenguaje no verbal. Como línea de investigación se define que es la *educación y la comunicación en procesos de transformación cultural*.

1.4.3. Etapas

De acuerdo con el planteamiento del problema, la investigación se divide en dos fases fundamentales: el marco teórico, donde se proponen los autores utilizados durante el análisis del caso, y la metodología, que involucra la aplicación del método para la interpretación y análisis de la imagen de Panofsky. Este autor entiende que el proceso de interpretación ocurre

en tres niveles secuenciales, en calidad de prerrequisitos: *preiconografía*, *iconografía* e *iconología*. Así lo explica Panofsky (2003, pp. 8-9):

En el primer nivel o pre iconografía, la persona describe lo que perciben sus sentidos, formas colores, masas, etc. y es capaz de describirlas de acuerdo a su experiencia práctica; está asociado por Panofsky con la significación primaria o natural, la cual se ubica en el mundo fáctico, donde reconocemos la realidad a través de nuestros sentidos. Es un estudio que se concentra en las formas y en las leyes internas que determinan su configuración.

En el segundo nivel o iconografía, la forma pasa a ser una imagen que el intérprete explica y clasifica dentro de una cultura determinada. En este nivel utilizamos nuestros conocimientos y nuestro pensamiento asociativo para comprender lo que nuestros sentidos han captado, accedemos así al significado convencional de las cosas; esto es, al significado por todos conocido y aceptado como válido.

[...]

Finalmente, en el nivel de la iconología le corresponde al intérprete descubrir significados ocultos, que están en lo más profundo del inconsciente individual o colectivo. Este nivel es llamado por Panofsky el nivel de la significación intrínseca o de contenido.

En síntesis, tenemos lo siguiente:

—Análisis Pre iconográfico: ¿Qué es lo que veo?, ¿qué hay?

—Análisis Iconográfico: ¿Qué significa lo que veo?, ¿cómo se interpreta?

—Análisis Iconológico: ¿Qué quiere decir lo que está representado teniendo en cuenta el contexto histórico y social?

Este enfoque y método de análisis es importante, ya que nos permite hacer una interpretación de todos los elementos que intervienen en la escena para que ocurra un proceso de comunicación, teniendo en cuenta que el vestuario, en relación con otros factores del lenguaje audiovisual, construye una narrativa.

1.4.4. Herramientas analíticas

Este estudio involucra dos herramientas de análisis: *a)* la descripción del análisis del vestuario y del perfil de personajes (tabla 1) y *b)* análisis de fotogramas de la serie Peruco (tabla 2).

El diseño de vestuario de los protagonistas se examina mediante la propuesta semiótica de Roland Barthes. Se observan los elementos denotativos y connotativos que intervienen en la construcción de los personajes. Los personajes se examinan de forma individual y aislados del entorno, escrutinio que luego se compara y relaciona con los datos obtenidos en los fotogramas de la serie.

El análisis de los fotogramas de la serie Peruco se realiza mediante el método de Panofsky, dado que permite poner en contexto el vestuario en la escena. La idea es identificar como todos los elementos del lenguaje audiovisual se relacionan para transmitir el mensaje. La muestra objeto de estudio proviene de un muestreo aleatorio de los fotogramas encontrados en internet.

En conclusión, se acude a estas dos herramientas para el análisis de los fotogramas (análisis denotativo y connotativo) de la serie Peruco porque permiten estudiar el diseño de vestuario en el contexto audiovisual. El objetivo es identificar los códigos presentes en la serie y determinar la aplicabilidad del esquema propuesto en el modelo de comunicación simple de Eco; asimismo, se desea identificar elementos conceptuales y simbólicos, dentro y fuera de la puesta en escena, para así llegar a la formulación de conclusiones.

1.4.5. Instrumentos

Para el análisis de la información se diseñaron dos tablas que permiten tener cuenta dos aspectos importantes para la construcción e interpretación de los datos. La tabla 1 recoge el análisis del diseño de vestuario por personajes, instrumento que recrea un panorama más descriptivo para analizar códigos como el color, el manejo de textiles o la intervención de las prendas para la construcción de los personajes. La tabla 2 permite observar los personajes en el contexto. En ella se examinan aspectos como el lenguaje audiovisual, los mensajes icónicos codificados y no codificados y la comunicación no verbal.

TABLA 1. Cuadro descriptivo del análisis del vestuario y del perfil de personajes

Denotativo	Imagen
	Nombre del personaje
	Edad
	Profesión u oficio
	Nivel económico
	Perfil físico
	Vestuario

Connotativo	Perfil del personaje
	Análisis de vestuario

Fuente: elaboración propia.

TABLA 2. Plantilla para el análisis de los fotogramas

Capítulo			
Escena			
Tiempo			
		Mensaje icónico no codificado	Mensaje icónico codificado
Códigos Visuales		Elementos	Connotación
Composición fotográfica	Tipo de plano		
	Iluminación		
	Paleta de color		
Preiconografía	Espacio		
	Sujetos		
	Colores		
Iconografía	Locación		
	Vestuario	Color	Estilo
	Utilería		
Iconología	Proxémica		
	Kinésica		

Fuente: modificado de Guerra (2018, p 161).

CAPÍTULO 2

ANÁLISIS SEMIÓTICO

CASO DE ESTUDIO: SERIE PERUCO

En este capítulo se describe el proceso creativo del diseño de vestuario a partir del guion; se presenta el desglose por personajes y escenas; las propuestas de vestuario, y todos los pasos hasta conseguir la creación de los personajes. Es en esta etapa donde se recurre a la propuesta metodológica, específicamente a los instrumentos de análisis que aparecen en las tablas 1 y 2, dado que permiten un acercamiento a los personajes y a la interpretación de los códigos indumentarios de los elementos que intervienen en la interpretación del mensaje.

2.1. SINOPSIS DE LA SERIE PERUCO

Peruco es una serie de ficción creada para el canal Telecafé en el año 2018. Esta historia, enmarcada en la Pereira de 1948, se centra recrear la rivalidad entre los partidos políticos hegemónicos en aquellos días y en mostrar cómo la violencia se va apoderan de la región. El principal instigador de la violencia es un terrateniente de la zona, que, con el apoyo de sus esbirros, adquiere tierras y poder mediante la intimidación y la fuerza, ahuyentando de paso a los simpatizantes del partido político contrario. No obstante, la trama rápidamente se centra en la lucha de un pueblo por acabar esta disputa bipartidista a través del fútbol. La estrategia escogida para ello es la unión de los dos equipos de la ciudad —cada uno representa a un partido político—, en un solo equipo que participará en un torneo nacional.

Peruco es la historia de Pedro Patiño, un joven con una pasión escondida por el fútbol. Humilde y sencillo, Peruco desea pertenecer a la Ladrillera, el equipo de don Eliécer, líder político de la clase obrera. Su gran talento con el balón lo pone inmediatamente en la mira de Antonio Mejía, terrateniente y poderoso líder político de la floreciente ciudad de Pereira,

quien utiliza todas sus tácticas para obligar a Peruco a formar parte de su equipo, el Fortín. Es allí cuando Peruco encuentra el amor en Melva, hija de Antonio Mejía. Los dos comenzarán una cruzada en busca de afianzar su relación y descubrir la verdad que encierra la ola de violencia en la región, desenmascarando así al personaje oscuro que está sembrando el terror y la incertidumbre en la ciudad. Esta historia muestra la clásica lucha entre las clases sociales, el bien y el mal, la búsqueda del amor, y los esfuerzos y sacrificios de un individuo por cumplir sus sueños: proteger a su familia y amigos, conquistar el amor de una mujer y exponer la verdad.

2.2. PROCESO DE CREACIÓN DEL DISEÑO DE VESTUARIO DE LA SERIE PERUCO

Accesorios como boinas, pañuelos, corbatas, cargaderas, sombreros, gorras irlandesas, botones y accesorios como relojes de bolsillo permitieron marcar el status social de cada personaje en el ámbito masculino, del mismo modo que la utilización del color azul en los personajes conservadores y el rojo en los personajes liberales.

Dentro de la historia se relaciona a los conservadores como la clase alta y de poder y a los liberales como la clase baja. Esta separación política y de clases se materializa en la historia en la presentación de los equipos de fútbol que representan a cada uno de los partidos políticos y, por su puesto, en los personajes principales de la historia. Así lo refiere Galán (2007):

Para poder analizar los modelos y personajes representados en los distintos medios audiovisuales es necesario comprender, en primer lugar, cuál es el fundamento básico en su construcción. Como punto de partida, en la base de todo método de construcción narrativa encontramos tres elementos fundamentales: el personaje, la acción y el conflicto, que se entrelazan dando lugar a la estructura dramática (p. 1).

Peruco es una serie dividida en 6 capítulos, cada uno con una duración en pantalla de entre 25 y 30 minutos. La historia transcurre aproximadamente durante dos meses y tiene 18 días dramáticos en los cuales se cuenta la historia. Por medio del vestuario podemos evidenciar e identificar el cambio de tiempo y de día. El vestuario es uno de los mecanismos con que cuenta el espectador para estar al tanto de la cronología de la narración.

De otra parte, el guion es el material que le da vida a los personajes, a través de él la historia cobra vida y constituye el primer acercamiento a los personajes en el espacio. El papel narrativo del guion es el que establece la relación entre los personajes y el contexto de la historia. La figura 3 recoge un fragmento del guion de la serie Peruco.

Partimos de una pelota de trapo que es dominada por Alberto (21), que hace veintiunas y juega frente a Peruco (19), que está alistando una mula para cargarla con un racimo de plátano, unos bultos de café, unas herramientas, y otras cosas que tiene en el piso.

ALBERTO

Hombre Peruco, esta es nuestra oportunidad. ¿Cómo me vas a decir que no querés jugar en un equipo de verdad?

PERUCO

(Disimulando sus ganas, sigue en su oficio)
Es que una cosa es jugar por pasar el rato... Pero pensar en un equipo serio... No, no puedo, hermano.

ALBERTO

¿Te da miedo?

Alberto le hace un pase que Peruco no puede dejar de contestar, hace una serie de piruetas y se la devuelve.

FIGURA 4. Fragmento del guion de la serie Peruco. Fuente: Freelance Contenidos Audiovisuales.

Después de la lectura del guion, es necesario desglosar los elementos que lo componen. Este proceso, en el que se discriminan los personajes, las escenas, los tiempos, las situaciones que enfrentan los personajes, los días narrativos y las intervenciones, permite ordenar las prendas según la situación que cada escena recrea. Cada diseñador tiene su propia metodología para sistematizar el vestuario (tabla 3).

TABLA 3. Desglose por capítulos

Capítulo 1				
Escena 1	Ext. casa Peruco día	Peruco	V1: Casual Peruco	Peruco y Alberto jugando pelota
	Int. fama	Alberto	V1: Casual Peruco	
Escena 2	Int. Fama	Don Eliécer	V1: Casual	Don Eliécer con
		León (asist.)	V1: Casual	León contactan a
		Aníbal	V1: Vestido carnicero delantal	Aníbal para que
		Gutiérrez (carnicero)		juegue en el equipo.
				Delantal sucio
Escena 3	Ext. botadero de basura	Hugo Echeverry	V1: Vestido recogedor basura (delantal)	Llega el camión de basura con el conductor. Don
		Conductor	V1: recolector de basura	Eliécer lo saluda.
		Eliécer	V1: Casual	León lo acompaña

		León	V2: Casual	
Escena 4	Interior barbería	Libardo	V1: Casual con	Eliécer es rasurado por Libardo. Delantal de Libardo Delantal de peluquería
		Londoño	delantal	
		Eliécer	V2: Casual	
Escena 5	Ext. casa Peruco Solar día	Peruco	V1: Casual	Alberto le cuenta que va a ver a Melba
		Alberto	V1: Casual	
Escena 6	Int. casa Mejía. Habitación Melba día	Melba	V1: Casual	Melba le cuenta a Sonia que se va a ver con Alberto. Nota.
		Sonia	V1: Uniforme empleada	
Escena 7	Ext. casa Peruco Solar día	Peruco	V1: Casual	Rita regaña a Peruco
		Alberto	V1: Casual	
		Rita	V1: Casual	
Escena 8	Ext. casa abandonada	Alberto	V1: Casual	Subjetiva de Alberto
Escena 9	Int. casa abandonada	Alberto	V1: Casual	Alberto con flores

Fuente: elaboración propia.

Para la construcción de los personajes se toma la paleta de colores que aporta el director de arte y fotografía (figura 5). Para ello se vale del perfil del personaje, de su posición política y económica, de su perfil psicológico y físico y del contexto en el que se encuentra en la escena en el momento de la aparición en pantalla.



FIGURA 5. Paleta de color creada por Wilmer Soto, director del proyecto de Peruco. Director de arte: Iván Parra. Fuente: archivo personal.

Tras esta actividad el diseñador de vestuario presenta la propuesta del diseño, y con la aprobación del director de arte y el director general se realiza una prueba de vestuario, la cual constituye el primer acercamiento del actor a las prendas que utilizará para la construcción del personaje. Si es necesario se hacen algunas adaptaciones o modificaciones de talla a la ropa o accesorios, y en algunas ocasiones el actor propone algún elemento, accesorio o prenda para la interpretación, sugerencia que se toma en consideración si es pertinente.



FIGURA 6. Propuesta de vestuario para los hombres de la serie Peruco. Fuente: archivo personal.



FIGURA 7. Propuesta de calzado para personajes principales. Fuente: archivo personal.



FIGURA 8. Prueba de vestuario de la serie Peruco. Fuente: archivo particular.



FIGURA 9. Prueba de vestuario de la serie Peruco. Fuente: archivo particular.

Para la fabricación de los uniformes de fútbol se tiene en cuenta detalles como la tipografía de la época y la manera como se marcaban las camisetas en la espalda: cosidas a mano. Los guayos, con suelas especiales y fabricados a medida, se intervinieron para marcar el desgaste dejado por el uso, mientras que las camisetas y pantalonetas se fabricaron en algodón carente de nylon. El código color usado revela el partido político que respalda cada equipo.

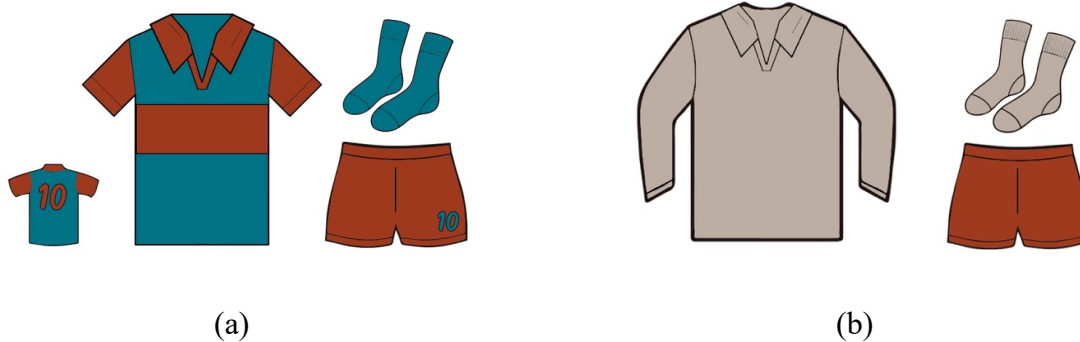


FIGURA 10. Propuesta de diseño para equipos de fútbol. (a) Uniforme del equipo Unión; (b) Uniforme de equipo Ladrillera. Fuente: elaboración propia.



FIGURA 11. Uniforme de entrenamiento. Izquierda: equipo Ladrillera (liberal); derecha: equipo el Fortín (conservador). Fuente: David Roldán (asistente de arte).

La historia cuenta con la participación de dos personajes principales, uno antagónico y aproximadamente 15 personajes secundarios. En esta investigación se analizaron diez personajes de los ya nombrados y los dos equipos de fútbol: Ladrillera y Fortín.



FIGURA 12. Uniforme del equipo La Unión. Fuente: Archivo de la serie Peruco.

El equipo de la Unión es el resultado de la unión de los equipos de fútbol El Fortín y Ladrillera. Para el diseño de este uniforme se toman elementos de los dos grupos.

2.3. EL VESTUARIO COMO SOPORTE NARRATIVO EN LA CREACIÓN DE PERSONAJES

Los personajes principales presentados a continuación son relevantes dentro de la historia. Se hace un análisis desde la construcción del personaje, para luego ponerlos en contexto.

TABLA 4. Caracterización del vestuario de los personajes de la serie Peruco

–Pedro Patiño “Peruco”: protagonista.

–*Edad*: 19 años.

–*Profesión u oficio*: futbolista.

–*Nivel económico*: bajo.

–*Perfil físico*: delgado, de estatura promedio.

–*Vestuario*: textiles como dril, camisetas de algodón, cargaderas de algodón abotonadas por fuera del pantalón, botones de madera.

–*Perfil del personaje*: educado, respetuoso, familiar, buen amigo, apasionado del fútbol, pero más del amor por su madre. Por eso le prometió que no volvería a jugar fútbol y se esforzó por cumplirlo. Defiende las causas justas y es acérrimo defensor de la vida. Está dispuesto a meterse en muchos problemas y a arriesgar su vida por



defender la ajena.

–*Análisis del vestuario*: el vestuario de Peruco, interpretado por David Trejos, refleja su condición social y su humilde forma de ser. Siempre se le ve con buzos de manga larga de telas muy ligeras, a veces muy maltratados, lo que evidencia su nivel económico bajo. Viste pantalones de telas gruesas y resistentes como el corduroy. (Unas de las prendas con las que vamos a ver a la mayoría de hombres en la serie son los sombreros, las gorras irlandesas y las cargaderas. Los materiales con que están confeccionados y su modo de uso denotan la posición social del personaje). Peruco lleva el mismo par de zapatos durante toda la serie, excepto durante las escenas donde hay partidos de fútbol o entrenamientos. Allí lo vemos usando los guayos de la época, tipo bota, y pantaloneta. Lo que nunca cambia es su gorra irlandesa, prenda que define y distingue al personaje durante toda la serie. Su vestuario experimenta una leve transformación cuando comienza a frecuentar a Melva Mejía. Este momento marca un punto de inflexión en su forma de vestir, toda vez que, dentro de lo que le permite su nivel económico, comienza a producir más su vestuario para verse un poco arreglado. Su propósito es mostrarse un poco más prolijo para la joven Melva, quien pertenece a la alta sociedad de la ciudad.

–Melba Mejía: protagonista, amor de Peruco.

–*Edad*: 17 años.

–*Profesión u oficio*: estudiante de secundaria.

–*Nivel económico*: alto.

–*Perfil físico*: delgada, atractiva, de estatura mediana.

–*Vestuario*: vestidos hasta la rodilla de colores neutros confeccionados a la medida, faldas con abertura y zapatos de tacón bajo.

–*Perfil del personaje*: mujer de hogar, consentida, caprichosa, un poco elitista; no obstante, se revela como una gran mujer. Descubre su coraje cuando se compromete con ayudar a Peruco, circunstancia que entra en conflicto con un entorno de opulencia que la contagia de la arrogancia del poder económico mal administrado. Sueña con casarse de blanco, con un príncipe azul y en una gran fiesta.

–*Análisis del vestuario*: el vestuario de Melva Mejía, interpretada por Claudia Echeverry, es de un estilo muy



sobrio y refinado: vestidos completos, inocentes y ligeros aún muy cercanos a la infancia, lo que muestra un proceso de transición. En los primeros capítulos la veremos muy inocente y cercana a su padre, por lo que se comporta como una niña mimada, caprichosa y arrogante. Casi siempre la veremos de color beige y tonos pastel. Sus vestidos son de corte clásico, tipo europeo, muy refinados, confeccionados con telas muy finas y suaves. Usa zapatos elegantes de tacón bajo y lleva muy pocos accesorios, con lo que se acentúa su belleza clásica y sutil. Melva irá descubriendo en cada capítulo la fuerza y coraje necesarios para hacerle frente a su padre.

- Antonio Mejía: papá de Melva y rival de Peruco.
 - Edad*: 55 años.
 - Profesión u oficio*: empresario del agro, dueño de varios negocios, entre ellos el Fortín Fútbol Club.
 - Nivel económico*: alto.
 - Perfil físico*: hombre adulto de aspecto recio, medio gordo y alto.
 - Vestuario*: trajes de paño hechos a la medida, sombreros, chalecos de paño, zapatos de cuero.
 - Perfil del personaje*: es un viejo zorro para los negocios, sin escrúpulos, remordimientos o valores morales; solo le importa el valor que le da la plata y el poder. Sueña con ser gobernador de su departamento y sabe que el fútbol es una gran herramienta para ganarse la simpatía de sus futuros votantes. Ante su familia y la sociedad se presenta como un ser limpio, honesto, generoso, pero en realidad es un personaje oscuro y maquiavélico, al que solo lo mueven sus propios intereses y no le importa pasar por encima de los demás para conseguirlos.
 - Análisis del vestuario*: Antonio Mejía, interpretado por Juan Ángel, siempre se verá en sus impecables y elegantes trajes oscuros, que en el personaje son un reflejo de su oculta personalidad oscura y malvada. Este será el distintivo del personaje
Antonio cambia algunos accesorios como la corbata y el pañuelo del bolsillo de su chaqueta, siempre en una gama de color azul, lo que transmite su simpatía por una ideología política muy definida. Usa chaleco de botones, reloj de bolsillo y sombrero, que le dan un toque de más categoría a su vestuario. Su vestuario, siempre elegante y costoso, confirma que es un hombre poderoso, pues lo ubica muy por encima del individuo promedio. El azul y el gris predominan en sus pañuelos, una clara alusión al Partido Conservador.
-



-
- Don Eliécer: rival político de Antonio Mejía.
 - Edad*: 55 años.
 - Profesión u oficio*: comerciante.
 - Nivel económico*: alto.
 - Perfil físico*: hombre adulto, estatura baja, contextura gruesa.
 - Perfil del personaje*: tiene aspecto de tipo bonachón, de mirada intrigante y estatura promedio.
 - Vestuario*: trajes, chalecos de hilo, paños, corbatas y cargaderas abotonadas por dentro del pantalón.
 - Perfil del personaje*: es un poco cascarrabias, lo que contrasta con la naturaleza del personaje. Es un gran ser humano, honesto y respetuoso. Aunque se muestra un poco descontrolado frente su enemigo, Antonio Mejía, jamás llegaría a asesinar u ordenar hacerlo. Al igual que Mejía, tiene aspiraciones políticas, pero él sí tiene la vocación de servir al pueblo. Busca hacer un buen trabajo y llegar a ocupar algún cargo político que le permita servir a la comunidad, pero se le hace muy difícil ante sus principales rivales, como lo es Mejía, quien usa la trampa y la manipulación para cumplir sus metas.
 - Análisis del vestuario*: don Eliécer, interpretado por Julio Pachón, se caracteriza por su elegancia, pero sin ser ostentoso ni sobrecargado. Usa muchas prendas de pana y siempre va de traje completo y gorra irlandesa. Una característica son sus chalecos de hilo que completan su indumentaria. Esta prenda le otorga al personaje un sentido más humilde y cercano al pueblo y la clase trabajadora. Su corbata y pañuelo de bolsillo son de color rojo, en una clara alusión al Partido Liberal. Don Eliécer no quiere sobresalir ni mostrar su posición económica por medio de la ropa que usa.
-



-
- Alberto Ángel: mejor amigo de Peruco.
 - Edad: 20 años.
 - Profesión u oficio: futbolista en ascenso.
 - Nivel económico: bajo.
 - Perfil físico: cuerpo atlético, cabello rubio.
 - Vestuario: pantalón de drill, cargaderas de algodón abotonadas por fuera, gorras de algodón.
 - Perfil del personaje: es un buen ser humano, optimista y soñador. Su madre lo abandonó cuando era niño, dejándolo al cuidado de su padre, a quien ama con todo el corazón. Sueña con ganar mucho dinero jugando fútbol para poder ayudar a su papá a pagar las deudas y darle una vejez digna. Está enamorado de Melba Mejía, y aunque sabe que ella no se fijaría en él por ser pobre, no se da por vencido tan fácil.
 - Análisis del vestuario: Alberto Ángel, interpretado por Alex Roma, aunque tiene muy pocas apariciones en la serie destaca porque lleva un vestuario pintoresco, por ejemplo, usa camisas con cargaderas. Está empeñado en conquistar a Melva Mejía, así que se arregla y se produce para impresionarla, aparentando ser más de lo que es. La otra pinta característica de Alberto son los uniformes de fútbol, pues es uno de los jugadores más preciados del equipo de don Eliécer, Ladrillera.
-

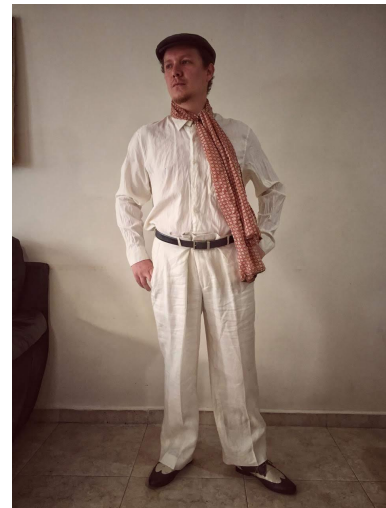


-
- Fabio García (izquierda): esbirro de Antonio Mejía.
 - Edad: 35 años.
 - Aldemar Jaramillo (centro): esbirro de Antonio Mejía.
 - Edad: 30 años.
 - Esteban Trujillo (derecha): esbirro de Antonio Mejía.
 - Edad: 28 años.
 - Profesión u oficio: matones.
 - Nivel económico: bajo.
 - Perfil físico: desgarrados, estatura promedio, mal encarados.
 - Vestuario: abrigos largos, corbatas, chalecos, pantalones de paño y sombreros.
 - Perfil de los personajes: disfrutan de lo que hacen. Saben que si no disparan les disparan, y por mantener a sus familias están dispuestos a hacer lo que sea. Preferirían dedicarse a otra cosa, por lo menos no a lastimar a la gente, pero saben que no vale la pena pelear contra un sistema donde el más fuerte aplasta al más débil. Con tal de que pague bien están dispuestos a trabajar para cualquiera, y, en este caso, lo hacen para Antonio Mejía.
 - Análisis del vestuario: su vestuario es el mismo durante toda la serie, con lo que el espectador los reconoce de inmediato. Llevan siempre gabán (sin chaqueta), sombrero y corbata, la típica indumentaria del detective privado de la época, lo que le da un carácter más bélico
-



a su indumentaria. Fabio García, líder de la banda, se distingue de los otros por su chaleco de botones, prenda que le otorga un estatus más alto que los demás.

- Marcelo: director técnico del equipo Ladrillera.
 - Edad*: 40 años.
 - Profesión u oficio*: supuesto director técnico de fútbol argentino.
 - Nivel económico*: medio.
 - Perfil físico*: hombre bien puesto, de cuerpo atlético y altura promedio.
 - Vestuario*: prendas coloridas y estampadas, zapatos combinados, pañoletas.
 - Perfil del personaje*: es un boyacense dicharachero y vividor; no es mal tipo, pero sus malos negocios, la caída en la ruina y la necesidad por sostener a su esposa, además de no mostrarse ante ella como un fracasado, lo han llevado a cometer muchos erros. Deja enemigos por donde pasa, pues la trampa y la estafa se han convertido en su herramienta de trabajo. En el fondo, no obstante, solo quiere construir un hogar para él y para el hijo que sueña algún día tener.
 - Análisis del vestuario*: este es el personaje que más se destaca por su vestuario en toda la serie. Lo veremos siempre con prendas muy recargadas, utilizando la ropa como una muy clara forma de decirle a la ciudad quien es y de donde viene. Nunca lo veremos repetir atuendo en ningún capítulo; sus combinaciones son exageradas y pretenciosas. Su accesorio más distintivo es la mascada (pañuelo grande amarrado al cuello), acompañada de chaleco de botones. Siempre trata de combinar sus gorras con el atuendo que esté usando. Marcelo utiliza toda esta producción en su vestuario como estrategia para reforzar su falsa historia de entrenador de fútbol argentino, con la que llega a la ciudad para formar parte de uno de los clubes de fútbol.
-



-
- Patricia: esposa de Marcelo.
 - Edad*: 30 años.
 - Profesión u oficio*: ama de casa.
 - Nivel económico*: medio.
 - Perfil físico*: es una mujer conservada, bonita y muy recatada.
 - Vestuario*: faldas rotondas, cinturones delgados, sombreros, vestidos a la medida, zapatos de tacón bajo; se caracteriza por preferir los colores sólidos y los estampados pequeños.
 - Perfil del personaje*: es toda una dama, de principios y valores morales muy bien infundados; odia la mentira y es fiel seguidora de la Iglesia católica; sueña con ser madre, pero no sabe por qué no lo ha logrado. Tiene un talón de Aquiles: su esposo Marcelo, a quien ama demasiado, tanto que le perdona cada fechoría que realiza en honor a la necesidad de sostener el hogar económicamente.
 - Análisis del vestuario*: a pesar de sus orígenes humildes, Patricia siempre estará muy por encima del estándar de mujer de provincia en cuanto al vestuario se refiere, pues apoya a su esposo Marcelo en la historia que ha creado para tener éxito en esta nueva ciudad. Se caracteriza por llevar siempre sombreros, muy al estilo de Coco Chanel, y, en general, todo su estilo está muy inspirado en esta mujer, pues muestra un tipo de mujer más independiente y cosmopolita. Patricia usa chaquetas de manga corta con cinturón, y en otras ocasiones vestidos completos un poco más ceñidos al cuerpo, siempre muy elegante.
-



-
- Aníbal Gutiérrez: Jugador de Ladrillera.
 - Edad*: 28 años.
 - Profesión u oficio*: carnicero.
 - Nivel económico*: bajo.
 - Perfil físico*: fornido y alto.
 - Vestuario*: textiles gruesos, gorras, delantal de lona, prendas de algodón.
 - Perfil del personaje*: es un hombre rudo, fuerte, pero buen deportista. Es un buen tipo, aunque se le ve casi siempre de mal genio. Es padre de un niño de 8 años, de quien quisiera ser su ídolo. Es por ello que intenta dedicarse al fútbol, pero debe trabajar en la fama porque el deporte no le da para mantenerse.
 - Análisis vestuario*: por su oficio lleva siempre su indumentaria de trabajo, que consta de un delantal blanco de manga larga, de tipo profesor, y de la cintura para abajo lleva otro delantal largo siempre manchado con restos de sangre seca, en una clara referencia a su oficio de carnicero. El resto de su vestuario está conformado por su ropa cotidiana, que consta de camisa
-



de manga larga, corbata, pantalón de pana, mocasines y gorra irlandesa. Otro vestuario que caracteriza a Aníbal es su uniforme de portero del equipo Ladrillera, conformado por una pantaloneta, medias largas, guayos, buzo de manga larga, siempre acompañado por su gorra irlandesa, que será uno de los distintivos para los personajes más relevantes de la serie.

–Hugo Echeverry: Jugador de Ladrillera.

–*Edad*: 25 años.

–*Profesión u oficio*: recolector de basura.

–*Perfil físico*: delgado y alto.

–*Nivel económico*: bajo.

–*Vestuario*: carnazas, driles, gabán, colores sólidos y gorras.

–*Perfil del personaje*: está casado y tiene dos hijas pequeñas. Ama el fútbol y lo juega más por pasión que por negocio, pero cobra cuando se puede cobrar, dado que su familia debe comer así no se tenga con qué comprar zapatos. Es todo un caballero, trabajador y honrado, pero gusta bastante del licor, lo que le genera muchos conflictos en el ámbito del entrenamiento de fútbol, pues si no es que llega tarde, es que está enguayabado.

–*Análisis vestuario*: Hugo es el recolector de basura de la ciudad, por lo que viste un delantal de carnaza largo que lo cubre desde el pecho hasta las rodillas, usa camisa de manga larga y pantalón del mismo color. Como parte del uniforme de la empresa de aseo de la ciudad utiliza un gabán negro viejo muy maltratado y sucio, guantes de carnaza, gorra de cuero y botas.



–Libardo Robles: jugador de Ladrillera.

–*Edad*: 30 años.

–*Profesión u oficio*: barbero.

–*Nivel económico*: bajo.

–*Perfil físico*: delgado, de aspecto delicado

–*Vestuario*: cargaderas de botones por detrás del pantalón, camisas, pantalones de poliéster.

–*Perfil del personaje*: es un gran tipo. Siempre está de muy buen humor y se muestra muy jovial y divertido. Aunque no es físicamente muy fuerte, sí es muy hábil con su cuerpo. Vive con su madre y su hermana. Su oficio de barbero le permite estar al tanto de los chismes de todo Pereira que sus clientes le llevan. Es solterón y se sospecha que es homosexual, pero son solo rumores.

–*Análisis del vestuario*: Libardo es otro de los grandes amigos de Peruco. Ser el barbero de la ciudad lo obliga a estar siempre muy bien presentado, pero no lo hace solo por eso, sino porque le gusta estar bien arreglado. Cuando está en su barbería lo veremos con un delantal blanco de manga larga, tipo profesor, pero su vestimenta



cotidiana consta de camisas siempre abotonadas hasta arriba, pantalones de poliéster muy entallados, lo que marca mucho su figura delgada y delicada. Usa siempre cargaderas y gorra irlandesa. Al ser jugador de Ladrillera también lo veremos con uniforme de fútbol, que llevará de la misma manera que su ropa de uso diario: entallado y bien presentado.

- Florentino: pretendiente de Melba.
 - Edad*: 20 años.
 - Profesión u oficio*: comerciante.
 - Nivel económico: alto.
 - Perfil físico*: delgado, de aspecto delicado.
 - Vestuario*: trajes hechos a medida, chalecos de paño con rayas finas y corbatas.
 - Perfil del personaje*: es socio de negocios de Antonio Mejía, pero todo su estatus social y dinero son realmente de su padre. La primera impresión que se tiene de él es la de un tipo delicado y muy refinado, pero ha aprendido bien de su padre cómo negociar y cuándo mostrar sus verdaderas cartas de juego. Esto le servirá para sacar provecho de las situaciones que se le van presentando.
 - Análisis vestuario*: se ve siempre muy elegante, bien peinado y muy refinado. Su vestuario está en la gama de los grises, color que representa la personalidad aburrida y anticuada con la que el espectador lo va a asociar siempre. También representa la inteligencia y capacidad de sacar partido de cualquier situación que se le presenta. Su atuendo regular es traje completo, chaqueta, chaleco, zapatos negros y corbata. En interiores lo veremos sin chaqueta. También se verá con uniforme de fútbol y un bolso de cuero donde guarda su uniforme para ir a los entrenamientos.
-



Fuente: archivos de Freelance Contenidos Audiovisuales, productora de la serie.

2.4. ANÁLISIS DEL VESTUARIO EN SU CONTEXTO

Es necesario además de hacer el análisis por personajes, observarlos en su contexto en convergencia con lenguajes como el no verbal, verbal y el lenguaje audiovisual, para así poder tener una interpretación más cercana del mensaje y los códigos a través del análisis de una serie de fotogramas extraídos de la serie (Peruco, capítulo 4, 2020).

2.4.1. Descripción 1³: imagen 1, capítulo 4, escena 1, minuto 0:37
imagen 2, capítulo 4, escena 1, minuto 1:24

Libardo está afeitando a Peruco en su barbería, situación que aprovecha para reclamarle a Peruco por haber dejado el equipo Ladrillera para irse a jugar al Fortín. Libardo le dice que Antonio Mejía, dueño del Fortín, es una mala persona y que no debería estar jugando para él, y le recuerda la forma como explota económicamente a su familia por una antigua deuda de dinero. Peruco se defiende diciendo que Antonio Mejía le ha prometido que si juega para el Fortín condonará la deuda que su familia tiene con él; además, le cuenta a Libardo que más allá de la deuda tiene otros intereses, pues quiere ganarse el aprecio y la aprobación de Antonio para poder cortejar a su hija Melva. Libardo se pone feliz al saber que Peruco está saliendo con Melva. En medio de esta conversación entran Aníbal y Hugo, muy apurados, para contar que hubo una nueva masacre en la región, y que la gente de la ciudad está muy alterada, por lo que va a protestar a la alcaldía. Ante la noticia Peruco se levanta rápidamente, y sin dar tiempo de nada, se despide de sus amigos y se marcha.



FIGURA 13. Imagen 1. Capítulo 4, escena 1, minuto 0:37.

³ Todas las imágenes descritas en el apartado 2.4. provienen de: Peruco, capítulo 4 (2020). (<https://www.youtube.com/watch?v=Kxl4tvwYTbc>).



FIGURA 14. Imagen 2. Capítulo 4, escena 1, minuto 1:24.

Composición fotográfica:

En la imagen 1, capturada en el minuto 0:37, se observa un plano medio-largo de Libardo, que se encuentra afeitando a Peruco. Aunque los vemos de espalda, se utiliza el recurso del espejo para ver el rostro de los personajes. El plano permite que se observe la acción que desempeña Libardo y a Peruco, sentado. También podemos apreciar todos los detalles de la locación, que ubican al espectador en una barbería clásica de la época.

La iluminación de la escena actúa como recurso de ubicación espaciotemporal. La luz natural indica que es de día y que la barbería cuenta con ventanas que permiten la entrada de la luz solar. También podemos ver algunas velas, que funcionan como decoración y como puntos de luz artificiales que sirven para crear más riqueza en la composición; también nos dan la idea de un espacio más íntimo.

La paleta de colores de la escena está compuesta por tonos cálidos, beige y café, que responde a la representación de la estética de finales de los años 40; asimismo, podría también referirse al hecho de que la acción que se desenvuelve es una charla entre amigos, casual y cálida, en un horario vespertino.

Preiconografía:

En la imagen se ve un espacio cerrado. Las paredes son de color beige y el mobiliario, café. Se identifican dos puestos de trabajo: una mesa con algunos elementos sobre ella y un espejo. En los extremos de la imagen se observan unas telas colgadas de la pared; en el centro de la imagen hay una repisa con toallas, botellas y otros elementos. En uno de los puestos de trabajo

se ubican dos personas: una de pie y otra sentada; la primera está haciendo una labor en la cara de la segunda.

Iconografía:

En la imagen se tiene un punto focal claro, que son los dos personajes. La actividad es clara: uno está afeitando al otro. Ambos constituyen una forma, son un punto donde el espectador debe enfocar su atención porque protagonizan la acción. El recurso del reflejo de los personajes en el espejo tiene una carga simbólica muy grande, pues Libardo está confrontando a Peruco por su cambio de equipo. El reflejo de Peruco sugiere que hubiese dos Perucos: uno es el que está en el imaginario de sus amigos y el otro, el nuevo Peruco, tiene planes y aspiraciones muy definidas gracias a su nueva relación con Melva Mejía.

El decorado permite poner en contexto a la audiencia respecto del lugar en el que se desarrolla la situación. La utilería de la escena funciona como recurso representativo de la realidad, dado que se encuentran en una barbería de los años 40 fielmente ambientada.

El vestuario complementa toda la narrativa de la escena. En su calidad de barbero, Libardo lleva un delantal en su puesto de trabajo y Peruco lleva puesta una bata de barbería y una toalla alrededor de su cuello, en razón a que Libardo lo está afeitando.

Iconología:

En la imagen 2 la proxémica y la kinésica son recursos importantes de la escena dado que transmiten y soportan la narrativa. Hugo y Aníbal llegan al lugar, muy angustiados, a dar la noticia de una nueva masacre. Libardo se queda estático ante la noticia mientras Peruco, al escuchar lo sucedido, se para muy rápido marchándose del lugar. Es toda una secuencia.

2.4.2. Descripción 2: imagen 3, capítulo 4, escena 3, minuto 3:36 imagen 4, capítulo 4, escena 3, minuto 4:22

Peruco y Melva se encuentran en su refugio favorito, una casa abandonada a las afueras de la ciudad, para hablar sobre la lista de personas que hay en una libreta que encontraron en ese lugar. La lista es importante porque los nombres coinciden con los de las personas asesinadas. Melva llega tarde y Peruco, celoso, le reclama por su relación con Florentino. Melva se disculpa por la demora y rápidamente comienzan a hablar del tema principal: la lista de la libreta. Peruco le cuenta a Melva sobre la nueva masacre ocurrida en la región.



FIGURA 15. Imagen 3. Capítulo 4, escena 3, minuto 3:36.



FIGURA 16. Imagen 4. Capítulo 4, escena 3, minuto 4:22.

Composición fotográfica:

Se observa un plano general en el que aparecen dos personas: a la izquierda, Peruco y a la derecha, Melva Mejía. De fondo se tiene una de las locaciones más recurrentes de la serie: la casa abandonada, edificación que acoge los encuentros de Peruco y Melva. Este plano es conveniente porque revela la cercanía que hay entre los personajes, al tiempo que le otorga una carga emocional particular al momento. El plano permite además que el espectador reconozca visualmente la locación, para que entienda la narrativa de la escena.

La iluminación de la escena actúa como recurso de ubicación espaciotemporal. La luz natural indica que es de día, razón por la que los personajes desarrollan su encuentro en el corredor y no dentro de la casa.

La paleta de color de la escena está compuesta por tonos cálidos, una gama de rojo, color gris y verde aguamarina, lo que responde a la estética propia de la región cafetera y a la época de finales de los años 40. Asimismo, el esquema de color podría también referirse al hecho de que la acción involucra a un hombre y una mujer que se atraen. La temperatura cálida connota la intimidad y el afecto que existe entre los personajes.

Preiconografía:

En las dos imágenes se ve una casa antigua y a un hombre y una mujer parados en el corredor exterior. La casa es de color blanco, un poco sucio, y los apliques, como puertas, ventanas y pasamanos, son de color rojo desgastado.

Iconografía:

Las dos personas son el punto focal de la imagen. Como son los únicos factores que dinamizan la escena, capturan toda la atención del espectador.

El decorado permite poner en contexto a la audiencia respecto del lugar en el que se desarrolla la escena. Se trata de un corredor exterior pequeño, de una casa campesina antigua de la región cafetera de clase media-baja. La casa, presuntamente abandonada, no cuenta con ningún tipo de decoración, y se observa el deterioro y la suciedad propios de una vivienda deshabitada. El lugar está muy maltratado por el supuesto abandono y los colores se ven desgastados. Se nota que hace tiempo no recibe ningún tipo de cuidado o mantenimiento.

Peruco está vestido con un camibuso gris de tres botones, de manga tres cuartos y un poco desgastado, lleva también un pantalón de pana gris oscuro, zapatos de cuero color beige y sus características cargaderas o tirantes de franela color rojo. Este elemento de vestuario tiene una doble connotación: el color revela su simpatía por cierto partido político de la época, mientras que el material denota su condición socioeconómica. Por su parte, Melva usa un vestido color verde aguamarina que le llega hasta las rodillas, con unos apliques de tela muy sutiles en los hombros; es un diseño juvenil pero recatado, muy acorde con su personalidad. Sus zapatos son negros, de tacón bajo.

Iconología:

La proxémica y kinésica de las dos imágenes examinadas son opuestas.

La proxémica y kinésica de Peruco en la primera imagen denotan confrontación y enojo hacia Melva. Él guarda distancia con ella, al tiempo que su cuerpo está muy rígido y la cabeza levantada, en claro tono de desafío. Melva, por su parte, muestra sorpresa y duda a través de su kinésica. Sus gestos sugieren que se cuestiona lo que está sucediendo, sin embargo, comprende el enojo de Peruco. Al final, ella logra calmarlo.

Por el contrario, la proxémica de la segunda imagen revela que hay una fuerte atracción entre los dos personajes: hay cercanía, confianza e intimidad entre ellos; se apoyan de la misma manera en el pasamanos de la casa y se miran fijamente a los ojos. En el mismo sentido, la kinésica es la de dos personas involucradas en una relación, de hecho, a partir de su lenguaje corporal, el espectador pudo inferir que mantienen una relación de novios.

2.4.3. Descripción 3: imagen 5, capítulo 4, escena 4, minuto 4:36

imagen 6, capítulo 4, escena 5, minuto 5:10

imagen 7, capítulo 4, escena 4, minuto 5:54

En esta escena, Marcelo, el director técnico de Ladrillera, en secreto está dando clases de fútbol a Florentino, socio de negocios de Antonio Mejía, dueño del equipo rival de Ladrillera. Florentino, muy animado, le pregunta a Marcelo por su avance en su modo de jugar fútbol. Marcelo es condescendiente con él y lo alaga a pesar de su pésimo desempeño en los entrenamientos. En ese momento llegan Hugo, Libardo y Aníbal, jugadores de Ladrillera, quienes confrontan a Marcelo y Florentino por estar juntos en la cancha de Ladrillera. Florentino se retira y Marcelo, muy confundido y asustado porque descubran su pasado y el porqué de su cercanía con Florentino, trata de disuadir a los tres jugadores diciéndoles que es una estrategia que él tiene para ayudarles a ganar el próximo partido.



FIGURA 17. Imagen 5. Capítulo 4, escena 4, minuto 4:36.



FIGURA 18. Imagen 6. Capítulo 4, escena 4, minuto 5:10.



FIGURA 19. Imagen 7. Capítulo 4, escena 4, minuto 5:54.

Composición fotográfica:

En la imagen 5 se aprecia un plano general en el que aparecen dos personas: a la izquierda, Marcelo y a la derecha, Florentino. Están en una cancha de fútbol muy improvisada, donde en lugar de grama hay mucho pantano. Al fondo se ve una portería muy precaria. Es necesario utilizar este valor de plano para que el espectador reconozca visualmente la locación y se ubique en un espacio específico acorde con la actividad que están realizando los personajes.

En la imagen 6 se ve un plano medio-corto de Marcelo con referencia de Florentino. Este plano se utiliza para revelar los gestos del rostro de Marcelo mientras sostiene una conversación secreta con Florentino.

La imagen 7 muestra un plano medio donde vemos a cuatro personajes. De izquierda a derecha aparecen Hugo, Marcelo, Aníbal y Libardo. Es necesario utilizar este valor de plano, ya que permite mostrar una situación que implica a varias personas, permite además que el espectador reconozca visualmente a todos los involucrados en la escena, para que pueda entender la situación.

La iluminación de la escena se utiliza para ubicar al espectador en un contexto espaciotemporal. La luz natural indica que es de día y que los personajes se encuentran en un espacio al aire libre.

La paleta de colores ofrece tonos cálidos como el ocre, el beige, y el verde, los cuales se asocian con el personaje de Marcelo, pues connotan vivacidad y espontaneidad. También se resalta el valor simbólico de lo que hacen en esta escena. Por un lado, la nueva vida de Marcelo como entrenador de fútbol y, por el otro, las aspiraciones de Florentino de ser un buen jugador, esperanzas que los dos guardan y quieren ver realizadas en esta ciudad.

Preiconografía:

En la imagen 5 se ve un espacio abierto plano y muy pantanoso en el que ubicamos a dos hombres. Al fondo del cuadro, a la derecha, se ve una estructura formada por tres palos: dos dispuestos de manera vertical, enterrados en el suelo a una distancia de más o menos dos metros el uno del otro. Un tercer palo descansa sobre la parte superior de los otros dos formando una estructura con una especie de malla hecha de costales de cabuya que cuelga de ella. En la parte izquierda se ven dos bancas con techo. De una de ellas cuelga un traje. En la parte central de la imagen, en el suelo hay una fila de pelotas de cuero. Al fondo vemos montañas y nubes.

Iconografía:

En el cuadro de la imagen 5 tenemos dos puntos focales. El primero es la acción que realizan los dos personajes, donde uno patea un balón de fútbol hacia el otro, quien lo recibe y lo patea hacia la portería que está ubicada en la parte derecha al fondo de la imagen, que constituye nuestro segundo punto focal. La acción de pasar el balón tiene una fuerte carga simbólica, toda vez que representa los secretos que Marcelo comparte con Florentino, quien lo conoce muy bien. Las patadas defectuosas que Florentino da al balón tienen asimismo una carga simbólica, dado que representan sus deseos de quedar bien ante Melva y Antonio, pero fracasa en el intento.

La utilería cumple un papel clave, ya que ubica al espectador en un espacio y una acción específicos. De no ser por estos elementos, la locación podría verse como un potrero cualquiera, no apto para jugar al fútbol. También dan autenticidad a la escena los balones de cuero al estilo de la época, la precaria portería hecha con costales de café y guadua, las bancas con techos hechos con costales donde descansan los jugadores y el traje de Florentino que cuelga de una de las bancas. Todos estos elementos ubican al espectador en un contexto específico y refuerzan la narrativa de la escena.

El vestuario nos revela la condición frágil de Marcelo frente a Florentino, pues este conoce sus secretos y su procedencia. Marcelo se ve mucho menos producido de lo acostumbrado; su atuendo no es recargado y carece de algunos de los accesorios que lo caracterizan: no lleva mascada (pañuelo grande amarrado al cuello) ni chaleco y tiene su gorra en la mano. Como Marcelo se ve muy normal, su disfraz de argentino se revela, haciéndolo más vulnerable. Florentino, en cambio, se ve muy cómodo y orgulloso de portar su uniforme de entrenamiento. La incomodidad/comodidad de los personajes expone al espectador el estado de ánimo cada uno.

Iconología:

La proxémica de la imagen 6 evidencia que entre Marcelo y Florentino existe una relación cercana. La kinésica de Marcelo se aleja de su comportamiento habitual de argentino altivo y presumido, y revela su verdadero origen. Los gestos de su cara y el modo de hablarle a Florentino exponen su verdadera personalidad, humilde y sencilla. Florentino, por su parte, se ve muy confiado y seguro, porque sabe que puede sacar provecho por guardar el secreto de Marcelo.

La proxémica de Hugo, Libardo y Aníbal en la imagen 7 denota hostilidad hacia Marcelo. Los tres personajes se le acercan mucho para interrogarlo, quedando Marcelo encerrado en

medio de ellos. La kinésica de Marcelo es relevante dentro de la narrativa, ya que su rostro lo revela confundido; mientras que Hugo, Libardo y Aníbal tienen un gesto que puede interpretarse como de disgusto, incertidumbre y rabia por la presencia de Florentino en su cancha.

2.4.4. Descripción 4: imagen 8, capítulo 4, escena 9, minuto 12:10 imagen 9, capítulo 4, escena 9, minuto 12:52

En esta escena aparecen varios jugadores de los equipos Ladrillera y Fortín al lado de sus directores técnicos y los dueños de los equipos, don Eliécer, dueño del primero y don Antonio Mejía, dueño del segundo. También aparece el párroco del pueblo y el comandante de policía, todos reunidos en la Comisaría de Policía, después de haber participado en una riña que se desencadenó al finalizar el partido de fútbol en el que se definiría qué equipo representaría al departamento en un torneo nacional.

Don Eliécer le explica al comandante de policía que Antonio Mejía ha hecho trampa en el partido, aduciendo que el árbitro pitó el final quince minutos antes, cuando el equipo el Fortín estaba ganando, a lo que Antonio Mejía responde diciendo que los de Ladrillera son malos perdedores. El párroco del pueblo tercia en la discusión para anotar que el partido debe terminarse en razón a que debe definirse qué equipo representará al departamento. El comandante de policía, por su parte, se niega a dejar que el partido se realice por la evidente rivalidad entre los involucrados. Finalmente, al párroco se le ocurre que para terminar con la disputa lo más conveniente es seleccionar a los mejores jugadores de cada equipo para formar uno solo que los represente.



FIGURA 20. Imagen 8. Capítulo 4, escena 9, minuto 12:10.



FIGURA 21. Imagen 9. Capítulo 4, escena 9, minuto 12:52.

Composición fotográfica:

La imagen 8 presenta un plano general. Este valor de plano se usa para ubicar al espectador en un nuevo espacio y para que pueda reconocer a todos los elementos que allí aparecen. Asimismo, el plano general es un recurso que sirve para incluir a todas las personas que interviene en la escena.

La imagen 9 presenta un plano medio. El punto focal lo constituye el párroco de la ciudad, que está en medio de la escena —sus manos ocupan el área central del plano, reclamando así toda la atención del espectador—. Por su parte, don Eliécer y don Antonio Mejía están en los extremos, en una clara alusión a dos personas que se encuentran en bandos opuestos. El plano muestra la reacción de los personajes ante la propuesta del párroco.

La iluminación en ambas imágenes es artificial y cálida. Como recurso expresivo connota privacidad e intimidad, haciendo referencia al carácter confidencial que, se supone, tiene lugar en este espacio. Al mismo tiempo, es un momento emocional oscuro para los personajes que participan en la escena, pues se devela un rasgo oscuro y malintencionado de Antonio Mejía ante varios personajes de la ciudad. El conflicto se desata cuando don Eliécer lo acusa públicamente de arreglar el resultado del partido, y así lo simboliza la iluminación. Como recurso de ubicación espaciotemporal, la iluminación le informa al espectador que no hay ventanas en el recinto y que todas las luces son artificiales.

El beige es el color que predomina en la paleta de colores, acompañado por notas de verde oscuro y café. Se trata de colores que pueden representar el carácter institucional de este lugar,

pero también hace referencia al momento emocional negativo que atraviesan los personajes que participan en la escena.

Preiconografía:

La escena se desarrolla en un espacio cerrado y un poco oscuro, las paredes están sucias y maltratadas, la decoración es muy pobre y en las paredes se ven unos pocos cuadros. En la parte posterior central del cuadro se ve un escritorio donde se reúnen varias personas, al lado izquierdo del cuadro vemos más gente sentada, recostada a una pared.

Iconografía:

La imagen 8 muestra que don Eliécer, don Antonio Mejía, el cura de la ciudad y el capitán de policía ocupan la posición central de la escena, al fondo del cuadro. Son ellos el punto focal donde el espectador debe centrar su atención porque protagonizan la acción principal. Los otros personajes, que ocupan una posición secundaria, se encuentran a la expectativa del desenlace de la acción que se desarrolla al frente.

El decorado permite poner en contexto a la audiencia respecto del lugar en el que se desarrolla la situación. El recinto es un espacio estrecho, característico de los edificios institucionales del Estado; la idea de decoración es mínima y de tipo institucional; hay defectos en las paredes y el espacio es estrecho. Son aspectos que refuerzan el carácter represivo de este lugar.

El vestuario de esta escena es clave porque define el estatus de cada personaje. Por un lado están los jugadores de ambos equipos con sus respectivos uniformes, que se ubican en el rango inferior de estatus; luego, en un rango medio, tenemos a los dos directores técnicos, y en un rango más alto, muy definido por su vestuario, están los dueños de los dos equipos. Por su vestuario podemos identificar también al párroco de la ciudad y al capitán de la policía. Así las cosas, el vestuario es el elemento narrativo definitivo porque permite que el espectador ubique rápidamente a todas las personas que interfieren en la escena.

Iconología:

Con relación a la proxémica de la imagen 9, los personajes se encuentran muy cerca, en una clara actitud de confrontación. También se ve la división que existe entre los dos equipos al ubicar a sus dueños en los extremos opuestos del cuadro. La posición central del párroco connota la imparcialidad de su personaje, pues es el mediador y el que propone una salida al conflicto que se está desarrollando en la escena. En cuanto a la kinésica, podemos observar en los gestos de los personajes una exaltación emocional. Por un lado, don Eliécer, furioso por las

artimañas que utiliza el equipo rival para ganar y por el otro, don Antonio Mejía, muy frustrado, con el ceño fruncido y los brazos cruzados, en una posición de desacuerdo porque sus planes para ganar el partido no surtieron efecto. En medio de todo, el párroco, que levanta sus manos en señal de imparcialidad, se ofrece como garante para solucionar el conflicto.

**2.4.5. Descripción 5: imagen 10, capítulo 4, escena 15, minuto 20:10
imagen 11, capítulo 4, escena 15, minuto 21:14**

En esta escena se ve como Peruco entra a escondidas por una ventana a la habitación de Melva Mejía, tras lo cual ella le reclama por no haber asistido a su fiesta de cumpleaños. Peruco le cuenta sus intenciones de volverse un jugador valioso para el equipo el Fortín y así ganarse la aprobación de Antonio Mejía, para por fin poder hacer pública la relación romántica que mantienen. Melva, incrédula, le cuenta que está muy preocupada porque su papá le ha regalado una finca que es vecina de la que ha comprado Florentino, y que es una clara señal de que la quieren casar con él. Peruco, angustiado, toma a Melva en sus brazos y la besa. En ese momento entra a la habitación la criada de la casa para avisarles que es mejor que Peruco se retire, porque don Antonio está en el pasillo y lo puede ver.



FIGURA 22. Imagen 10. Capítulo 4, escena 15, minuto 20:10.



FIGURA 23. Imagen 11. Capítulo 4, escena 15, minuto 21:14.

Composición fotográfica:

En la imagen 10 se utiliza un plano general para referenciar el espacio y los personajes que intervienen en la escena. Se observa a Peruco parado contra la pared, detrás de la ventana y a Melva en la parte central del cuadro, al lado de su cama. Este plano permite ver la condición de ambos personajes. Por un lado, se ve a Peruco muy incómodo, que intenta esconderse porque es un intruso en este espacio. Por otro lado, Melva se ve muy cómoda y segura, pues está en su habitación. El espacio le da una carga emocional particular del momento, toda vez que se trata de un lugar privado donde se supone que no deben ser vistos juntos. También permite que el espectador se ubique espacialmente, mostrando que se encuentran en una habitación de clase alta de la época.

La iluminación actúa como recurso de ubicación espaciotemporal para el espectador; connota que es de día y que la luz natural entra por la ventana de la habitación.

La paleta de color que compone la escena es de tonos claros, una gama cálida de café, con algunos matices beige, verde y amarillo. La temperatura cálida connota la intimidad y el afecto que existe entre los personajes. La oscuridad en algunos tonos se atribuye a la clandestinidad de la acción que están llevando a cabo.

Preiconografía:

Es un espacio cerrado, de techo alto muy y luminoso gracias a la gran ventana que se ve en el extremo izquierdo de la imagen. Las paredes son blancas, hay poca decoración y solo algunas plantas en el marco de la ventana y en una pequeña mesa al lado de una cama, que es la pieza

central de la imagen. En el centro del cuadro se reconocen dos personajes: un hombre y una mujer. El primero está ubicado al costado izquierdo del cuadro y la segunda está en la parte central.

Iconografía:

Sobre Peruco reposa la mayor parte de la carga emocional de la escena (imagen 10). Su posición, descentrado y escondido en la penumbra, le transmite a la audiencia su condición en la relación. Pero en la imagen 11 se ve que Peruco sale a luz, y de forma decidida y valiente toma a Melva en sus brazos y la besa. Esto le da a entender al espectador que él se enfrentará a todo por conservar el amor de Melva.

En cuanto a la decoración, se observa una habitación muy amplia y sobria, los elementos son pocos, pero de una muy buena calidad; una cama de tubos de cobre es la pieza central de la composición, a cada lado de la cama se ven nocheros y sobre ellos, en la pared, lámparas de vidrio, lo que ubica al espectador en un espacio real de la época, en una habitación típica de una muchacha de la alta sociedad.

En cuanto al vestuario, se observa que Peruco se ha arreglado muy bien para la ocasión. Lo vemos sin su gorra, muy bien peinado y con ropa bastante limpia, muy diferente a su apariencia habitual. El estilo de Melva, por otra parte, connota los rasgos pueriles de su personalidad, lleva una diadema en su cabeza y un vestido verde esmeralda de manga larga de cuello alto y holgado que cubre muy bien todo su cuerpo. Su atuendo demuestra que es una mujer recatada y aniñada.

Iconología:

Respecto a la proxémica de la imagen 10, vemos a los dos personajes distantes. Es un momento incómodo para ambos, pues están viéndose a escondidas y no quieren ser descubiertos. La kinésica de Peruco muestra su miedo e incomodidad por estar en esa habitación; se le ve rígido, casi inmóvil. Melva, por el contrario, se ve más relajada y se mueve con seguridad en el espacio.

En la imagen 11 se puede apreciar que la proxémica de Peruco connota un interés amoroso por Melva, ya que su cuerpo se encuentra a una distancia muy corta o casi inexistente del de ella, mientras le sostiene el cuello con la mano y la besa. Melva, por su parte, no muestra duda a través de su kinésica; sus gestos connotan que corresponde el amor que Peruco le manifiesta.

CAPÍTULO 3

EL DISEÑO DE VESTUARIO COMO LENGUAJE Y SU FUNCIÓN NARRATIVA EN LA SERIE PERUCO

El marco teórico y la aplicación de las herramientas analíticas propuestas para la observación de los fotogramas y la puesta en escena, con base en las teorías propuestas por los autores tomados como referencias, permitieron la comprensión de cómo se generan significados con relación al vestuario.

Los aportes de Roland Barthes fueron muy importantes en este estudio gracias a que sus estudios sobre la imagen, la moda y la comunicación son el fundamento teórico para el estudio de los fotogramas. Específicamente se examina la intención del diseño de vestuario, para establecer lo que este denota y connota en cada personaje. Este trabajo revela que el vestuario no es un elemento independiente dentro de una producción audiovisual, dado que construye narrativas mediante la interacción con los demás elementos en escena.

El mecanismo principal para examinar la función narrativa del vestuario en una producción audiovisual es el análisis de la puesta en escena. Con ello se procura exponer que la comunicación no solo es posible a través del lenguaje articulado, sino que el vestuario opera como un dispositivo de comunicación no verbal. Es en este punto donde la propuesta de Eco se convierte en fundamento para el entendimiento de la comunicación y la de Panofsky para la interpretación de los códigos expuestos en el vestuario.

En síntesis, los aportes de Barthes, Eco y Panofsky constituyen un eje triádico teórico que permite entender, analizar e interpretar la función comunicativa del vestuario. En el marco de la serie Peruco, el vestuario comunica y contextualiza un tiempo y espacios particulares; el vestuario denota y connota significados desde el contexto individual de los personajes en consonancia con todos los demás elementos narrativos del lenguaje audiovisual que la escena ofrece.

Llegados a este punto, cabe recordar que Eco (1994) sostiene que «no todos los fenómenos comunicativos pueden ser explicados por medio de categorías lingüísticas» (p. 43). De ser eso cierto, códigos como el color establecen diálogos comunicativos que construyen sentidos que facilitan los procesos de comprensión lingüística. Es el caso, por ejemplo, de la correlación anímica que se establece con ciertos colores: el negro se relaciona con la tristeza, el luto o la elegancia, mientras que el blanco se asocia con la tranquilidad y la paz.

En el caso específico de la serie *Peruco*, donde la historia se desarrolla en la Colombia de 1948, los colores azul y rojo se politizan. Para el caso del rojo, así lo explica Olivella (1994):

Cuando se levanta un trapo rojo, se entiende que se trata del color simbólico que ha venido implantando en el país la práctica de la igualdad ciudadana, genuinamente comprendida en el trabajo, la educación, la salud, la vivienda y el disfrute de los bienes de la cultura y el esparcimiento (párr. 2).

En tanto que, para explicar la politización del color azul, González (2019) observa lo siguiente:

El azul representa responsabilidad, confianza, sabiduría, inteligencia, poder, tranquilidad y seguridad. En la actualidad se asocia generalmente este color a la política conservadora, a pesar de que en la Revolución francesa el azul comenzó siendo un color republicano.

[...]

Surge principalmente en el siglo XVIII cuando los tories (conservadores) del Parlamento británico escogen el azul como color que representa el orden y la monarquía. Y durante el siglo X es asociado a movimientos de tipo fascista como las camisas negras de Moussolini, la Falange Española, Los Lancieri de Rumanía, etc. (párr. 5-6).

La dicotomía política del color se encarna en los personajes principales mediante los elementos que integran su vestuario y los uniformes de los equipos de fútbol, hecho que resulta reforzado por la precariedad de las prendas utilizadas por los liberales y la sofisticación de las que usan los conservadores. *Peruco*, claramente liberal, forma parte del equipo de fútbol *Ladrillera*, en tanto que su rival, *Florentino*, es conservador. Ambos son caracterizados como antes se expuso, con elementos de vestuario, textiles e intervenciones en las prendas que logran exponer lo que el director pretende comunicar: el estatus social y la filiación política de cada uno (figuras 17a y 17b).



(a)



(b)

FIGURA 24. Personajes principales. (a) Peruco (liberal); (b) Florentino (conservador).
Fuente: Peruco, Capítulo 4 (2020).

El caso de don Antonio Mejía y don Eliécer es otro ejemplo de que el vestuario cumple una función narrativa. El vestuario, en el marco de la relación conflictiva que mantienen los dos personajes, sirve para denotar su franca rivalidad. Aunque se trata de personalidades notables de la ciudad y ambos pertenecen a la clase alta, su vestuario, sus accesorios, y sobre todo sus trajes (los colores, principalmente), son un claro factor diferenciador, pues son un reflejo de su personalidad.

Por un lado, don Antonio Mejía usa trajes oscuros de telas muy finas y pocos accesorios; se presenta siempre muy elegante e imponente, lo que lo ubica muy por encima del resto de los personajes de la serie. Su atuendo denota que se trata de un personaje de la clase alta, poderoso y respetado, muy distante del ciudadano común. Por otro lado, don Eliécer, sin bajar de categoría, tiende a vestir de manera más fresca dentro de lo que se lo permite el estándar de la época. Lo vemos con sacos y gorra irlandesa y a veces con chalecos de lana. Siempre está muy pulcro y bien vestido, pero mucho más cercano a la clase obrera que él representa en la historia (figuras 18 y 19).



FIGURA 25. Antonio Mejía. Imagen 12. Capítulo 6, escena 10, minuto 16:57. Fuente: Peruco, Capítulo 4 (2020).



FIGURA 26. Don Eliécer. Imagen 13. Capítulo 1, escena 11, minuto 21:54. Fuente: Peruco, Capítulo 4 (2020).

El análisis del diseño de vestuario de estos cuatro personajes (Peruco/Florentino y don Antonio Mejía/don Eliécer) revela que la ropa que cada personaje usa cumple una clara función comunicativa no verbal en la producción audiovisual Peruco, donde el color adquiere un valor connotativo fundamental, ya que es el factor quizá más relevante para el diseño del vestuario de los personajes.

Es el caso, por ejemplo, de los uniformes de los equipos de fútbol Fortín y Ladrillera: el primero es claramente conservador y el segundo, liberal. Ocurre lo mismo con los pañuelos de la chaqueta de Antonio Mejía, en la gama de los azules y los grises, y las corbatas de don

Eliécer Barrera, en la gama del rojo. La primera gama cromática es una clara alusión al Partido Conservador y la segunda, al Partido Liberal.

Es importante anotar que en la narrativa audiovisual también intervienen varios elementos para la interpretación del mensaje, que en conjunción con el vestuario comprende diferentes tipos de símbolos y códigos que facilitan su comprensión. Así lo explican Fernández y Martínez (1999):

La convención, la asignación de unos significados normalizados y aceptados de forma consciente o inconsciente por los espectadores, hace posible la universalidad del lenguaje audiovisual. Las posibilidades perceptivas de los sentidos humanos y las limitaciones de la cámara han alcanzado un grado de complementariedad y desarrollo en la evolución del lenguaje audiovisual que hoy nos permite expresar cualquier acción o cualquier sentimiento con la seguridad de que, si hemos utilizado los códigos adecuados, será perfectamente comprendido por el espectador (p. 20).

Así pues, en la serie *Peruco* encontramos diversos significantes y aspectos que connotan significados que cumple una función comunicativa completa gracias a los elementos que interviene en el lenguaje audiovisual. Un papel similar desempeñan la kinésica y la proxémica de los personajes, pues junto con otros códigos audiovisuales construyen significados.

Ahora, al analizar el vestuario en el contexto de la puesta en escena y de la concepción narrativa de la historia, se reconoce la relevancia de la proxémica y la kinésica como componentes del lenguaje no verbal. Hernández y Zamora (2017) así lo exponen:

Los movimientos, que son aprendidos dentro de una cultura y poseen una compleja estructura muy parecida a la del lenguaje, tienen un valor comunicativo. Esta categoría, por tanto, estudia el comportamiento del cuerpo, los movimientos que se realizan con la cara, así como los otros que también se realizan con las extremidades superiores e inferiores. Movimientos que dotarán de significado el mensaje transmitido y que en la mayoría de las ocasiones actuarán de refuerzo a lo que se expresa con palabras (p. 29).

Además, la utilización de los planos y su intencionalidad pasa de ser un aspecto meramente técnico a convertirse en un código que es descifrado inconscientemente por el espectador. Es lo que ocurre en las escenas que aparecen en las figuras 20 y 21, donde la proxémica y la kinésica de los personajes connotan la gran tensión de los hechos que se están recreando. Todos los elementos que componen el cuadro o escena construyen un significado.



FIGURA 27. Imagen 7. Capítulo 4, escena 4, minuto 5:54. Fuente: Peruco, Capítulo 4 (2020).



FIGURA 28. Imagen 3. Capítulo 4, escena 3, minuto 3:36. Fuente: Peruco, Capítulo 4 (2020).

Es por eso que más que analizar el vestuario como caracterización de los personajes, es importante hacerlo en la puesta de escena, donde se busca la interpretación de estos mensajes ocultos o que se quiere representar. Es aquí donde el modelo de análisis de Panofsky gana importancia porque permite analizar todos los elementos que intervienen en conjunto y no vistos por separado.

Otro de los retos del diseño de vestuario de época es cómo ubicar a los personajes en un contexto (espacio y tiempo) lejano. El reto del equipo de vestuario es reconstruir una época determinada mediante la caracterización de los personajes. Al diseñar el vestuario de época, es necesario codificar todos los elementos simbólicos del periodo que se quiere recrear a partir del guion y contrastarlos con el referente histórico. Esto permite la utilización de ciertas

prendas, accesorios o textiles, como una adaptación del creador, que permite una recodificación del vestuario para adaptarlo a la ficción. Así lo expone Fernández (2018), en su análisis del vestuario la serie de televisión Poldark.

A pesar de que algunos críticos señalan la sencillez argumental y falta de profundidad en la realidad social retratada, ‘Poldark’ es un ejemplo de que la ficción televisiva de calidad sigue siendo el gran motor de la industria audiovisual... Y el trabajo del diseño de vestuario es y seguirá siendo, un pilar fundamental para el éxito de un producto... tanto para ser aceptado, como para difundir una ‘manera de hacer’ que sea destacada por el tratamiento verosímil del traje histórico, su adecuación al drama y, sobre todo, por la expresividad en sus propuestas que contribuyan a educar la mirada del espectador (párr. 10).

Y aunque se trata de acercarse a la realidad lo más y mejor posible, casi de una manera documental, es importante tener en cuenta el género de ficción tratado en de la historia, toda vez que permite cierta flexibilidad en el diseño de vestuario. Así lo ilustra Fernández (2018).

En resumen, a partir de la alerta sobre el carácter fluctuante de los códigos indumentarios, el diseñador de vestuario debe, sin que se pierda la “verosimilitud” de la imagen, re-codificar los códigos del traje histórico y adecuarlos al gusto estético del espectador según el carácter dramático de los personajes y de acuerdo con la idea, mensaje o super-objetivo de la puesta en cámara. La movilidad de los códigos en el lenguaje del vestir nos alerta sobre la diferencia entre: el proceso de comunicación que se establece a través del lenguaje del vestir en la historia y la codificación de sus signos para la ficción dramática (pp. 8-9).

Sin embargo, el diseñador tiene una gran responsabilidad: debe hacer una investigación histórica global, nacional y local, para tener un punto de referencia de los sucesos y el contexto regional para llegar a una versión lo más cercana posible a los estándares de la época en cuanto al diseño de vestuario.

La producción de una obra de ficción de época exige, como primer paso, un detallado proceso de investigación. Ello permite elaborar un mapa de ruta, para que el equipo creativo pueda contrastar sus trabajos conceptuales con la información encontrada en archivos, en fotografías, incluso en entrevistas, con el objetivo de encontrar referentes visuales que sirvan como guía para el proceso de creación. Así se procedió en el diseño de vestuario de la serie Peruco, ya que la caracterización de los personajes logra conducir al espectador a la época de 1948. En entrevista con la diseñadora de vestuario de serie de época Peaky Blinders, ella explica:

Sobre la exactitud histórica del vestuario según la época en que se ubica la acción, Stephanie Collie responde: “Los verdaderos Peaky Blinders pertenecen a casi 20 años antes de 1919. Existen muchas fotografías de ellos con una apariencia realmente elegante [...] la investigación requirió de visualizar muchas fotografías de la época, y de esta investigación se definieron aspectos como los cortes de pelo y otros detalles que decidimos exagerar para hacer más atractivo el conjunto...” (Fernández, 2019, párr. 10).

El caso de Peaky Blinders es un ejemplo perfecto en el que se traslada la investigación documentada de la época a la adaptación. Este mecanismo permite lograr una conexión con el espectador, pero haciendo algunas adaptaciones en la apariencia de los personajes.

Con relación a la información que sirvió de base para la caracterización de los personajes de la serie *Peaky Blinders*, fue necesario ir de lo general a lo particular. La indagación, que comenzó en el ámbito nacional (se procuró recopilar información de la realidad económica, social, religiosa, política... de la época), luego continuó en el contexto regional. La premisa siempre fue conservar la verosimilitud en la composición estética, la expresión y la estructura de una composición narrativa local real.

Con relación a la importancia que tiene el vestuario en la tarea de dotar de verosimilitud a una producción, Calefato (2003) observa:

El tiempo histórico en que la película está ambientada puede referirse además a una época pasada que nunca existió, puramente inventada o a una época futura. En estos casos el vestuario, además de contribuir a la creación de la diégesis, de la semiotización de los personajes y demás, cumple una doble función de referirse y, al mismo tiempo, dar forma y hacer creíble una época privada de un referente real (p. 34).

Por otra parte, en una producción de época, el vestuario tiene la función no solo de recrear un periodo histórico particular, sino que debe representar el carácter de los personajes. Y es que el vestuario revela la posición social a la cual se pertenece y simboliza a grandes rasgos los matices de la personalidad. Para Barbel y Lobel (1952), citados por Glover (2017), «los vestidos que llevamos tienen, al menos, tres funciones: la instrumental, la estética y la de simbolizar sus diferentes papeles y posiciones sociales» (p. 86).

Todavía hoy vemos como estos elementos se proyectan en la sociedad y se ven representados y caracterizados por los personajes en la pantalla. Es imposible desligarnos del sentido que se le da a la moda en la vida real no ficcionada, que luego es reconfigurada para

transmitir un mensaje no verbal con los instrumentos del lenguaje audiovisual y la interpretación llevada a escena.

Y sobre la importancia del vestuario para la recreación verosímil de cierto periodo histórico, Glover (2015) observa:

Finalmente, hay que tener en cuenta que otro aspecto que ha enriquecido el lenguaje de la moda es la perspectiva artística de las adaptaciones teatrales o cinematográficas. Cuando se respeta estrictamente en una representación artística la indumentaria de la época, es evidente que hay un esfuerzo de adaptación temporal a la sociedad del momento. Si, por el contrario, obras clásicas se trasplantan a un entorno actual, es recomendable hacer un análisis de qué mensajes se quieren trasladar con la indumentaria y si va a asimilarse el personaje con esa imagen (p. 89).

De esta manera se puede concluir que el vestuario es un vehículo de comunicación de una época, mientras la utilización de los códigos y simbolismo sean bien contruidos y fundamentados. Eco no se equivoca en su modelo de comunicación entre dos máquinas, pues en él establece que entre un emisor y un receptor existe comunicación sin necesidad de un léxico o el habla. Ese mismo objetivo persigue el diseño de vestuario para la creación de un personaje, donde la indumentaria da una información al espectador de manera visual. En el caso del vestuario de época, a diferencia del diseño de vestuario para una producción actual, la investigación es fundamental si se quiere que la ropa sea lo más fiel al tiempo que se quiere ficcionar, y así lograr ubicar al espectador.

Sin embargo, este proceso termina siendo una reconstrucción de un código al intervenir las prendas y dándole un nuevo significado para la adaptación del carácter del personaje y los acontecimientos que ocurrirán durante los sucesos relatados en la historia. En algunos casos se omite y se resignifican algunos datos históricos encontrados en la investigación para la elaboración del vestuario, muchas veces con el propósito de que sean aceptados por el televidente, lo que implica que cada vez se generen nuevos significados en torno a él. Pero estos significados pensados en la construcción del vestuario también son intervenidos con los elementos del lenguaje audiovisual, construyendo así nuevos sentidos y narrativas que, con base en experiencias, permiten que los códigos indumentarios fluctúen.

Son evidentes las funciones que cumple el vestuario como elemento simbólico porque contextualiza, indica, caracteriza y establece relaciones y significaciones con el espacio y los elementos que intervienen en el set. Visto desde la comunicación audiovisual, antes que un elemento estético el vestuario es un elemento narrativo y comunicativo, que sumado al

referente histórico de la época que se construye a través de la ambientación, logra reconstruir, narrar y dialogar con el espectador.

La acción conjunta y la relación entre los códigos visuales y el vestuario construyen un significado desde una dimensión visual que le otorgan un lenguaje verbal que lo convierte en un elemento con características, cualidades narrativas y semióticas que construyen un relato. El trabajo narrativo dispuesto a través del proceso y elaboración del diseño de vestuario profundiza en la utilización de códigos, que en calidad de vehículos que contiene información, aportan al espectador claves y pistas para la interpretación de la historia.

Para construir este discurso audiovisual los códigos son utilizados como una herramienta de comunicación efectiva, y al hacer el análisis semiótico del diseño de vestuario, es decir, al decodificar sus elementos constitutivos, encontramos la manera como estructuran una narrativa consecuente con lo que pretende el director.

CAPÍTULO 4

CONCLUSIONES

El análisis realizado a algunos capítulos de la serie Peruco permitió comprender cómo se pueden crear y utilizar códigos visuales en el vestuario de un producto audiovisual para enfatizar la narrativa y el mensaje que se desea presentar a la audiencia.

Más allá del código lingüístico que compone el lenguaje verbal, se pueden construir mensajes con la conjugación de códigos visuales, estableciendo un lenguaje no verbal cargado de simbolismos que el espectador es capaz de entender. Es en este momento cuando cobra importancia simbólica el uso de los recursos de la composición fotográfica, que no son empleados al azar, sino de forma sistemática. Los diferentes tipos de planos permiten que el espectador enfoque su atención en los elementos que el director desea mostrar y comprenda con mayor facilidad el mensaje. La iluminación es capaz de actuar como recurso expresivo, representando un símbolo en sí misma, y encuentra su significado en la carga emocional de la escena. La serie busca ser una representación de un contexto sociocultural: la ciudad de Pereira de finales de los años cuarenta, para lo cual utilizaron códigos como los decorados y el vestuario como recursos de ubicación espaciotemporal, cuyo carácter icónico representa fielmente una realidad. El vestuario, por sí solo, no resuelve lo narrativo.

Analizar el vestuario de los personajes individualmente en un contexto escénico particular permite comprender la importancia que este tiene porque dialoga con los otros elementos que componen la escena, como son la fotografía, el decorado, la kinésica y proxémica, entre otros, logrando construir un sistema de signos dentro del lenguaje audiovisual para crear mensajes particulares y específicos con sentido.

Los elementos simbólicos presentes en el vestuario permitieron darle a cada personaje unas características únicas y particulares que los definen y separan de los otros, con lo que se crea en el espectador la idea general de quien es. El vestuario denota la edad, el sexo, la

cultura y hasta el estado emocional del personaje; responde a una época determinada y revela la nacionalidad o pertenencia a una región; distingue clases y estratos sociales; puede actuar como signo del estado civil (soltera/casada) y representar profesiones (uniformes y ropa de trabajo). El diseño de vestuario es el que genera la primera impresión de un personaje y el que lo conecta con el espectador.

Para la construcción narrativa de la historia la investigación tuvo un papel muy importante. Aunque el género de ficción permite cierta libertad para la adaptación y modificación de ciertas prendas, se trató de ser lo más fiel posible al acontecimiento histórico de la época, lo que se evidencia en la utilización de textiles, fibras y materiales para la construcción de los elementos deportivos. El vestuario, entendido como código visual, es un recurso fundamental dentro de la construcción narrativa. Los rasgos de la personalidad y la idiosincrasia de cada personaje pudieron ser entendidos y representados mediante el vestuario que para cada uno se diseñó.

Dentro de la atmósfera de las producciones audiovisuales, la indumentaria toma un papel relevante como carácter comunicativo y expresivo, de la misma manera que lo hace en la sociedad en la que vive y que lo define. Es por ello que, en cuanto aspecto discursivo, el vestuario es un elemento importante para tomar en cuenta a la hora de transmitir un mensaje al espectador (Fernández, 2015). En tal virtud, de cierta manera, el vestuario es un vehículo que establece un proceso comunicativo con el espectador desde la primera vez que aparece en pantallas, e incluso antes de que el actor emita alguna palabra.

Desde la triangulación teórica (teoría, metodología y práctica), encontramos en la caracterización de los personajes elementos que apoyan y establecen una correspondencia entre el guion y la representación escénica. Estos componentes utilizan códigos cargados de simbolismos que, en este caso, un código visual como el color, refiere al espectador a la época de los años cuarenta en Colombia. El uso del azul y el rojo en las prendas de algunos protagonistas logra una asociación con la ideología de los partidos Conservador y Liberal, es decir, conduce al espectador al bipartidismo político que reinaba en el país en aquellos días. Este efecto da proporciona información sobre el contexto social y político en el cual se desarrolla la historia; también se encuentran índices en los materiales y textiles que conforman la indumentaria de cada personaje. Lo vemos, por ejemplo, en la caracterización de Alberto Ángel (amigo de Peruco), donde la mochila de fique⁴ es un elemento visual permanente desde el inicio; asimismo, la presentación del personaje denota su estatus económico. Algo distinto

⁴ Fibra natural cultivada en Colombia antes de la llegada de los españoles y utilizada por los campesinos en sus labores cotidianas para múltiples propósitos, entre los que se encuentran la fabricación de forros para las herramientas, telares, mochilas, empaques para recipientes, entre otros varios usos.

ocurre con el protagonista, Antonio Mejía (conservador), quien durante toda la serie viste un traje de paño con chaleco, camisas de algodón, zapatos de cuero sin cordón, lo que indica su poder adquisitivo y la figura de poder que interpreta. Del mismo modo, el uso del color en sus pañuelos es consistente, ya que siempre son blancos, grises o azules, colores que representa su afiliación política. Por otra parte, don Eliécer (liberal) lleva un vestuario más dinámico y variado, pero siempre acompañado de un elemento rojo en sus corbatas y cargaderas, como símbolo de su identidad política. Estos elementos, que componen el lenguaje audiovisual, tienen funciones simbólicas que logran contextualizar la época, indicar el clima del lugar en que se desarrolla la acción, caracterizar la personalidad del personaje, revelar el estado de ánimo y el aspecto físico, y nos da coordenadas sobre el papel que juega en la narrativa.

Otros elementos del vestuario utilizados para evidenciar la época en la que se desarrolla la historia son los uniformes de los equipos de fútbol, los cuales son coherentes con el movimiento político que representan: el rojo y el azul. El primero para el equipo Ladrillera y el segundo, para el equipo El fortín. El color se vuelve protagonista en las escenas donde se enfrentan los equipos, dado que recrea los conflictos entre estos rivales, que más que deportivos, son de naturaleza política.

Pero el color no solo es usado para recrear conflictos, si no, también, para representar acuerdo. El diseño del uniforme de la nueva formación, llamada La Unión (ver figura 9), combina los dos colores, el azul y el rojo, y da un aire de entendimiento y avenencia entre las partes políticas involucradas. Aquí, de nuevo, el color es un elemento simbólico fuerte y fundamental en la narración.

De otra parte, el vestuario también indica una línea de tiempo, pues da luces sobre duración de la historia. Esto se ve reflejado en la repetición de la ropa de cada uno de los personajes en relación con los días dramáticos, el desgaste de las prendas y la transformación durante los sucesos relevantes. En el caso de la serie Peruco, el vestuario indica que los sucesos transcurren en un periodo no superior a seis meses.

Pero el vestuario también permite analizar los estados emocionales por los que Peruco atraviesa durante el relato. Es el caso, por ejemplo, del fotograma de la descripción 2 (ver figuras 15 y 16), donde Peruco y Melba se encuentran para hablar sobre la libreta que han encontrado en la casa abandonada, momento en el que él le reclama, celoso, por su relación con Florentino. En esta escena, Peruco está vestido de una manera más formal, preparado para encontrarse con Melba, de quien está enamorado. En ella aparece utilizando una camiseta de manga larga de algodón sin ningún tipo de desgaste y un pantalón de poliéster. Esta escena contrasta con la indumentaria que Peruco utiliza en su vida cotidiana, cuando está con sus

compañeros o cuando va a sus entrenamientos (ver figura 8), en momentos cuando Melba aún no era una parte importante de su vida. En estas situaciones, Peruco viste prendas fabricadas en dril, material fuerte y duradero, que simula la ropa de trabajo, y camisetas desgastadas con motas y zapatos de cordón.

El vestuario también permitió generar asociaciones y diferencias entre personajes y, de cierta manera, identificar al antagonista, Florentino, quien compite con Peruco por el amor de Melba. Florentino siempre va bien vestido, como una copia del vestuario de Antonio Mejía, solo que con variaciones cromáticas en sus trajes; aparece siempre muy bien peinado y bien presentado, lo que le otorga una apariencia fina, elegante y conservadora. Florentino representa todo lo que Antonio Mejía quiere para su hija Melba, y es todo lo contrario a lo que representa Peruco, con su estilo desaliñado.

La configuración de los códigos en la indumentaria cumple funciones estéticas y narrativas que, junto con otros elementos narrativos del lenguaje audiovisual, como son la escenografía y la composición fotográfica, además de la proxémica y la kinésica, crean la representación completa de la escena, formando un sistema de lenguaje con el espectador, integrándolo a la historia. Lo vemos en la figura 21 (imagen 9, capítulo 4, escena 9, minuto 12:52), escena donde los dos equipos se encuentran en la cárcel; vemos que los jefes de cada equipo se encuentran en los extremos del plano, y que en el centro de la composición está el padre, quien es el mediador entre los dos frentes.

Otro caso en el que se observan los elementos audiovisuales en relación con el mensaje y la trama de la escena que se genera en la narrativa, es el de la figura 22 (imagen 10, capítulo 4, escena 15, minuto 20:10). Allí, un plano general muestra la escenografía de la casa de Antonio Mejía; se observan decorados femeninos, lo que permite deducir que es la habitación de Melba; se ve también a Peruco, escondido detrás de la puerta, lo que indica que ingresó sin la autorización del padre. Peruco está vestido de manera formal para el encuentro, y ambos contrastan en colores y en estilos. También está la escena que se registra en la figura 23 (imagen 11, capítulo 4, escena 15, minuto 21:14), donde los protagonistas aparecen besándose. La escena los presenta en un plano medio, de composición fotográfica más cerrada e íntima, que permite conectar al espectador con la situación. Los detalles del vestuario sugieren la posición social y el estatus de cada uno de los personajes, y cuál puede ser la causa de que su relación no sea aceptada por Antonio Mejía. Como resultado, se puede identificar que más allá del código lingüístico que se establece en el marco de una comunicación verbal, se logra establecer un diálogo con el espectador a través de la imagen.

Las descripciones evidenciadas en esta investigación permitieron dilucidar la función comunicativa del diseño del vestuario en la serie *Peruco*. Presente en todas las atmósferas que recrea la historia, la indumentaria crea una relación estrecha y orgánica con todos los elementos que componen el lenguaje audiovisual, logrando construir un sistema de signos comunes que permite percibirlos y entenderlos, incluso, de manera inconsciente por los receptores. Así las cosas, se puede afirmar que el diseño de vestuario es un elemento narrativo presente en la serie *Peruco*, ya que su relevancia simbólica está presente durante todo el relato, pues valió para reforzar los significados que el director quiso transmitir en cada escena.

Sea la oportunidad para destacar el ejercicio de indagación y de rastreo que involucró el proceso creativo del vestuario. Se trató de una labor que exigió una investigación profunda en archivos fotográficos, y con la cual se logró recrear los acontecimientos sociopolíticos que sucedían en el contexto nacional y regional. Con la adaptación de las prendas al contexto de la época se logró fundar con verosimilitud un empalme entre lo real y lo ficcional. De tal suerte, el vestuario adquiere un valor comunicativo que posibilita la contextualización espaciotemporal.

El valor semiológico del vestuario se da cuando trasciende lo estético y funcional, para convertirse en un factor articulador entre el guion y la representación de la obra, que crea un vínculo con el espectador, que no solo habla del personaje como algo individual, sino que lo integra al escenario y al concepto de la historia, estableciendo un lenguaje.

Para concluir, este trabajo permitió realizar una indagación sobre el uso de los códigos visuales del diseño de vestuario en la serie *Peruco* y su contribución para la construcción de significados. Con ello, se puede afirmar que el diseño de vestuario en una producción logra dialogar con el espectador a través del lenguaje no verbal, siendo un elemento narrativo importante del relato. Asimismo, se evidenció el valor del uso de todos los elementos audiovisuales para la composición de la escena, dado que permiten la conceptualización y comprensión efectiva del mensaje que se desea transmitir.

Referencias

Barthes, R. (1993). *La aventura semiológica*. Paidós.

_____. (2005). *El grano de la voz. Entrevistas 1962-1980*. Siglo XXI.

_____. (2009). *Lo obvio y lo obtuso: imágenes gestos y voces*. Paidós Iberia.

Beuchot, M. (2004). *La semiótica, teoría del signo y el lenguaje de la historia*. Fondo de Cultura Económica. <https://bit.ly/2IMIWF0>

Calefato, P. (2003). *Moda y cine*. Engloba.

Casetti, F. y Di Chio, C. (1991). *Cómo analizar un film*. Paidós. <https://bit.ly/36EXd7K>

Cebrián H, M. (1978). *Introducción al lenguaje de la televisión: una perspectiva semiótica*. Pirámide.

Charro, M. (2015). *Dalí a escena: Obra dedicada a la escenografía, diseño de vestuario y acciones performativas*. (Tesis doctoral). Universidad de Burgos, Burgos, España. Riubu. <https://bit.ly/3sSSKIp>

Cubillos, M. (2012). *Figuras y representaciones de la mujer en el discurso de la moda: Medellín, 1960-1970*. (Tesis de maestría). Universidad EAFIT, Medellín, Colombia. <https://bit.ly/3cUq5x3>

Díaz, C. (2004). *La moda en Santander: 1850-1930*. Editorial UNAB.

Díaz, E. (2017). *Imaginarios y realidades mediáticas de los pereiranos*. (Tesis de maestría). Universidad Tecnológica de Pereira, Pereira, Colombia. <https://bit.ly/3uoidtJ>

Domínguez, R. (2004). *Vestido, ostentación y cuerpos en Medellín: 1900-1930*. Publicaciones ITM.

Eco, U. (1986). *La estructura del ausente. Introducción a la semiótica*. Lumen.

<https://bit.ly/38WfcZY>

_____. (1994). *La estructura del ausente*. Lumen.

_____. (2000). *Tratado de semiótica general*. Lumen. <http://mastor.cl/blog/wp-content/uploads/2015/08/ECO-Tratado-de-Semi%C3%B3tica-General.pdf>

El signo según Saussure. (s. f.). 331-Taller de comunicación. <https://bit.ly/3lEVm99>

Fernández, D. (2015). *El vestuario en la historia y en la ficción escénica*.

<https://bit.ly/2HkTrYH>

_____. (27 de junio de 2018). El vestuario en las series de TV: “Poldark” y la ambientación en un condado inglés del siglo XVIII. *Vestuario Escénico*. <https://vestuarioescenico.wordpress.com/2018/06/27/el-vestuario-en-las-series-de-tv-poldark-y-la-ambientacion-en-un-condado-ingles-del-siglo-xviii/>

_____. (9 de octubre de 2019). “Peaky Blinders”: La magia visual de la mafia de Birmingham. *Vestuario Escénico*. <https://vestuarioescenico.wordpress.com/2019/10/09/peaky-blinders-la-magia-visual-de-la-mafia-de-birmingham/>

Fernández D, F. y Martínez A, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*.

Paidós. <https://bit.ly/3nFKmsT>

Fernández, F. (2002). El análisis de contenido como ayuda metodológica para la investigación.

Ciencias Sociales, 96(2), 35-53.

<https://www.revistacienciasociales.ucr.ac.cr/images/revistas/RCS96/03.pdf>

Fernández S, C. (2013). El vestuario como identidad, del gesto personal al colectivo.

<https://proyectomedussa.com/el-vestuario-como-identidad-del-gesto-personal-al-colectivo/>

Galán F, E. (2007). Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales. *Revista del CES Felipe II*, (7), 1-11 <http://hdl.handle.net/10016/5554>

- García M, J. (1997). Modelos de aprendizaje social en la televisión. *Educación social: Revista de intervención socioeducativa*, (7), 63-69.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=188711>
- Glover P, H. (2017). *De la hoja de parra al bikini: la moda como soporte de comunicación social*. (tesis doctoral inédita). Universidad Complutense de Madrid, España.
<https://eprints.ucm.es/41612/1/T38532.pdf>
- Gómez, J. R. (s. f.). La comunicación audiovisual 1. Teoría de la comunicación.
https://www.academia.edu/15773849/La_comunicaci%C3%B3n_audiovisual_1_Teor%C3%ADa_de_la_comunicaci%C3%B3n
- Gómez, M. E. (2003). La iconología. Un método para reconocer la simbología oculta en las obras de arquitectura. *Argos*, (38), 73-39.
<http://revencyt.ula.ve/storage/repo/ArchivoDocumento/argos/n38/articulo1.pdf>
- González, R. (22 de noviembre de 2019). El porqué de los colores políticos. *Baética*.
https://baetica.com/colores-de-los-partidos-politico/?cli_action=1607043778.1
- Guerra, B. (2018). *Análisis semiótico de los códigos visuales de la serie televisiva Mad Men. Caso: primera temporada*. (Tesis de pregrado). Universidad católica Andrés Bello, Caracas, Venezuela.
https://www.researchgate.net/publication/326540768_Analisis_semiotico_de_los_codigos_visuales_de_la_serie_televisiva_Mad_Men_Caso_Primer_Temporada
- Hernández H, M. y Zamora M, P. (2017). Análisis comparativo del comportamiento kinésico de las presentadoras de magazine en la televisión generalista. *Comunicación: Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, (15), 26-46. <https://bit.ly/36KrTG1>
- Iglesia, J. (2015). *El papel de las marcas de moda en la construcción de la identidad personal*. (Tesis doctoral). Universitat Ramon Llull, Barcelona, España. <https://bit.ly/2PIISmd>
- La importancia del diseño de vestuario. (10 de septiembre de 2018). Revista Godot.
<http://www.revistagodot.com/la-importancia-del-diseno-de-vestuario/>

- Landis N, D. (2007). *Dressed: A Century of Hollywood Costume Design*. Harper Design.
- Lozano, J. (2018). *Narración cinematográfica. Potencialidades pedagógicas y de investigación cualitativa*. Editorial Universidad del Cauca. <https://bit.ly/3fJ6sKi>
- Martínez, A. (1995). *La prisión del vestido: Aspectos sociales del traje en América*. Ariel.
- Medrano S, M. C. (2008). Televisión y educación: del entretenimiento al aprendizaje. *Revista interuniversitaria*, (20), 205-224. <https://doi.org/10.14201/990>
- Montoya A, M. (2005). *Deportivo Pereira 61 años. Su historia gráfica y escrita 1944-2005*. Formas Gráficas.
- Ordóñez R, G. J. (2018). Narrativa y narración en el relato audiovisual: apuntes para la distinción de forma y contenido". *URU: Revista de Comunicación y Cultura*. (1), 102-121. <http://hdl.handle.net/10644/6404>
- Orozco G, G. (1990). La mediación en juego. Televisión, cultura y audiencias. *Comunicación y Sociedad*, (10-11), sep.-abr., 107-128.
http://www.publicaciones.cucsh.udg.mx/ppperiod/comsoc/pdf/10-11_1991/107-128.pdf
- Osorio G, J. (2016). *Gestión de la producción de vestuario en la producción cinematográfica*. (Proyecto de grado). Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín.
<https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/3306/Trabajo%20de%20grado%20Juliana%20Osorio.pdf?sequence=1>
- Peirce, C. S. (1988). *El hombre, un signo. (El pragmatismo de Peirce)*. Crítica.
- Peruco, capítulo 4. (2020). YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Kxl4tvwYTbc>
- Pinto, F. y Cancela, D. (2008). *Moda para principiantes*. Era Naciente.
- Puerta, S. (2015). *Cine y nación: negociación, construcción y representación identitaria en Colombia*. Fondo Editorial Universidad de Antioquia. <https://bit.ly/31JBOZ2>
- Rendón, L. (2016). *Reconfiguraciones televisivas: el tránsito actual de las audiencias*. (Tesis de maestría). Universidad Tecnológica de Pereira, Pereira, Colombia.
<https://bit.ly/2Pv4lPK>

- Rincón, O. (2006). *Narrativas mediáticas. O cómo se cuenta la sociedad del entretenimiento*. Gedisa.
- Rivas, N. (2018). *La indumentaria como elemento de expresión artística, reflejo de identidad de la mujer en las sociedades hipermodernas*. [Tesis Doctoral, Universidad de Castilla-La Mancha, España]. <https://bit.ly/3rQLKe0>
- Romera C, J. (s. f.). *Introducción a la semiótica (Notas bibliográficas)*. Instituto de Estudios Almerienses. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2243719.pdf>
- Sampieri H, R., Fernández C, C. y Baptista L, P. (2014). *Metodología de investigación*. McGraw-Hill. <https://bit.ly/2JdqCyl>
- Sánchez N, J. (2006). *Narrativas Audiovisuales*. Editorial UOC.
- Taratuto, P. (2018). Diseño de Vestuario: creación de personajes. *Reflexión Académica en Diseño y Comunicación*, 19(33), 276-279.
https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=695&id_articulo=14810
- Yarto, C. y Lozano R, J. (2004). Televisión, rutinas y vida cotidiana en mujeres de México. *Global Media Journal México*, 1(1). <https://bit.ly/3dAC81H>
- Zapata O, J. (17 de febrero de 1994). El color rojo del liberalismo. *El Tiempo*.
<https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-45027>